+Disk Amiga
AMIGA • CD-32 CD-ROM • PC
DREAM
TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO
Mars 1996 - n°27

Dossier : le guide du programmeur !

Internet : quel logiciel choisir ?

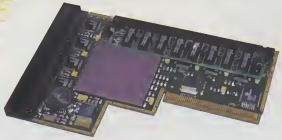
Jeux :

Speris legacy

WatchTower
Help
Super street fighter 2 turbo

Labo :

Carte 68060 Blizzard 1260T



Comparatif OS Devkit/InTOS
MM experience...

Démos :

La Synaps party

Mensuel - 12.5cam 4'266 FL - 11,80 FS - 477 FB N°ISSN 1259-1165

L 2306 - 27 - 38,00 F -

Cinéma : **tout sur le dernier-né de Disney en images de synthèse !** - Rubriques "En pratique" : **Animation 2D, Scala, Disquette boot, ARexx, Amos, 10 lignes** - Previews : **Atrophy Slamtilt, Hillsea lido, Battle bowls** - Soluce : **Dungeon master 2**

alma diffusion

12F la disquette ou 100F les 10 disq.

TOUTES MACHINES +-+ A500,A1200,A2000,A4000 +++ A1200,A4000 --+ A500,A500+,A600,A2000 ++ A500,A600,A1200,A4000 ++ A500+,A600,A1200,A4000 ++ A500,A2000 : +--

E593 SOLO ASSAULT +-+
Superbe jeux en multi-parties, les météorites en 3D, les combats au sabre laser, etc.. La réalisation et les graphismes sont vraiment au top.

E645 CASSINI 3.2 +++
une présentation de données relative aux étoiles et aux planètes, certains tableaux animés représente la trajectoire des planètes.

E650-E651 STARVOID -++
Vous voici à bord d'un vaisseau soumis aux lois de la gravité afin de sauver des prisonnier. Graphismes magnifiques. Shareware 3 niveaux.

E669 LADY BUG +--
Un jeu "façon 8 bits" qui n'a pas pris une ride. Une sorte de pacman agrémenté de porte coulissante pour échapper à l'ennemi. Super jouabilité.

E682 PRO COMPIL -++
ADRESS MANAGER : super gestionnaire d'adresse très complet et pratique d'emploi. **EDIT KEY** : Paramétrez vos touches de A à Z.

E714-E715-E716 MANGA ART +++
Un des meilleurs slide de manga jamais vu sur Amiga. 3 disquettes remplies de petit chef d'oeuvres du genre reproduit à la perfection. Un hit !

E720 BOING PREVIEW +++
Explorez les plateformes, grimpez aux échelles et découvrez tous les niveaux de ce très bon jeu d'arcade. Mais attention aux terribles boing !

E886 JUMP'EM -++
Faîtes disparaître toutes les cases des niveaux en sautant dessus. Un brillant jeu d'action/réflexion qui va vous donner du fil à

E944 MAGIC WB PAPIER PEINT -++
Un WorkBench sans papier peint c'est vraiment triste, cette collection de backgrounds IFF (standard Amiga) vous permettra de travailler en beauté.

E961 DISKPRINT -++
Pour imprimer les étiquettes et gérer la liste de vos softs très simplement. Interface intuitive et efficacité à toute épreuve. Version shareware.

F056 SIMON -++
Reprise sur micro du célèbre jeu électronique. L'ordinateur se fera un plaisir de mettre votre mémoire à l'épreuve.

F124 BLASTER -++
Un shoot em up dopé à la nitro-glycérine, des hordes de martiens déboulent de tous les côtés. une jouabilité à tout épreuve pour un super jeu.

F133 TOTAL EXCESS +++
Repoussez l'invasion extra-terrestre le long de niveaux magnifique. Shoot em up, des plus classique, aux graphismes splendides.

F143 GAG WORKBENCH -++
Pour semer la pagaille dans votre WorkBench, l'écran devient flou, il tombe en miettes, de quoi faire de bonne blague + 3 jeux workbench. Compil 100 % WB.

F144 BREAKIN'BRIKS --+
Casse brique de très bonne facture pour Amiga 1200 ou 4000. De nombreux bonus viendront pimenter vos parties. Nécessite un Disque dur.

F176-F177 SKIDMARK 2 CARS --+
5 nouvelles voitures pour le super jeu "Skidmark 2", livré avec la procédure d'installation sur disquette et disque dur. Les nombreux fans apprécieront.

F184 EXCELENT CARD 3 DEMO --+
Le régal des amateurs de jeux de cartes, 5 type de jeux au choix et une réalisation somptueuse. Le meilleur du genre.

F200 SAMPLE KIT -++
MULTISAMPLE, SND EFFECT, SND MACHINE et MOD2SAMPLE : 5 excellents utilitaires dédiés aux traitement de échantillons sonores.

F202 QUADRA COMPOSER 2 -++
Nouvelle version de ce célèbre tracker multi fenêtre, l'option MIDI à fait son apparition et l'érgonomie est encore meilleure. a essayer absolument.

F203 3D WOLF --+
Une démo du type "Doom" sur Amiga, juste une ballade en 3D. C'est pas mal, mais c'est pas encore ça !

F207 ART OF NOISE -++
Un petit bijou dans le monde du tracker Amiga, tout y est séquenceur de rythme, générateur de sons, 8 voies, etc.. A essayer absolument !

F211 MARCUS BOX 2 -++
EXOTIC RIPPER 3.1, JACK THE RIPPER 1.38, CHIP SAVER et **NOISE CONVERTER**, les meilleurs softs pour récupérer, convertit et sauve tous les modules.

F217 DOCTOR STRANGE 2 -++
Doctor Strange revient ! Encore mieux que le précédent, ce jeu de plateforme bénéficie d'une réalisation superbe et de graphismes excellents.

F218 NANO FLY --+
Anéantissez une base rebelle à l'aide de votre vaisseau, attention à la gravité et au tirs ennemis !! Shareware vraiment superbe (graphisme et réalisation)

F219 REBELLION -++
Remake du célèbre Astéroid. Vous voici perdu dans l'espace afin de nettoyez les alentours. Graphismes simples mais beaucoup de punch !

F220-F221 SUPER COMBAT 3 -++
Jeu de commando pour deux participants, il va falloir trouver son chemin et débusquer l'ennemi, plusieurs missions vous attendent !

F222 MEGABLOCK 2 -++
Reprise de Tetris pour 1 et 2 joueurs. De nouvelles pièces biscornus pimentent ce grand classique. La réalisation n'est pas en reste grâce à des graphismes soignés.

F224 SUPREME FIGHTER +++
Un mélange de jeu de "baston" et d'aventure, retrouvez votre chemin dans ce monde merveilleux et combattez les voleurs. Version shareware. Graphismes magnifiques.

F225 SPEED DEMO --+
Un trip en 3D dans un monde "à la Doom". Si vous avez une carte accélératrice, c'est encore mieux !!.

F226 TRANSLATOR 2.0 --+
Translator vous permettra de traduire les textes ASCII Amiga d'Anglais en Français. Idéal pour traduire les documentations et autres Readme.

F227 POWER SOUNDS +++
Sélection d'échantillons sonores digitalisés pour nourrir votre tracker et enrichir vos compositions ou vos travaux multimédia.

F232-F233-F234 TUMULTUS --+
Vous dirigez une boule sautillante dans une forêt hostile. Jeu de plateforme doté de graphisme de très bonne facture et d'une bonne jouabilité.

F236-F237 DEEP --+
Mégadémo AGA bourrée de tunnels 3D, beau graphismes et autres déformations d'images. Nécessite 4 mo et s'installe sur disque dur.

F238-F239 IMPOS. POSSIBILTY --+
Très longue mégadémo AGA proposant une multitude d'effets variés et réussis, beaucoup de 3D et d'animations. Installable sur disque dur.

F244 GENEA +++
Utilitaire de création d'arbres généalogiques, simplicité d'emploi et documentation en français sont 2 de ses atouts. Pour amateurs de généalogie.

F247 EVANGILE SELON ANDRE 1.2 +++
Nouvelle version de cet "Evangile sur micro". e texte reste le même (en Français), mais la consultation est désormais plus aisée.

F248 TOP MODULE "TOP 50" +++
Disquette remplie de modules de thèmes connus, ACe of Base, WingFild, Clapton, etc.. Player Inclus (et récupérable avec votre Tracker)

F249 TOP MODULE "JAZZ" +++
Même chose que précédemment mais consacré au Jazz, beaucoup d'instrument très cool, saxo, orgue hammond, etc..

F250 AF GAMES COMPIL --+
3 Grands jeux BLITZ BOMBER, MASTER BLASTER : les deux premier ressemble à "Dyna blaster", le dernier est plus platelorme. Très fun.

F252 DIAMOND CAVES --+
Une multitude de niveaux et des heures d'exploration pour ce clone de "boulderdash". Nécessite un disque dur. Donc sans temps d'accès.

F253 GAMES COMPIL 3 +++
4 jeux : **ARTIC FIRE, DRIVE IFF, CROAC 2, MEGATRON** : quantité et arcade pour cette compilation de bonne qualité.

F254 GAMES COMPIL 4 --+
Des tonnes d'astuces, codes et soluces pour vos jeux commerciaux préférés consultable très facilement. + de jolis modules musicaux. Compilé par le maître des canettes.

F255 CHIP AMIGA SOUND 5 +++
Pas moins de 29 modules "chip" sélectionnés, bien entraînant "comme on aime". Comme d'habitude player Inclus (et récupérable avec votre Tracker).

F267-F268 WALLY WORLD +++
Fantastique jeu de plateforme, explorez de nombreux niveaux, toujours différents, colorés et magnifiquent représentés. Un hit dans sa catégorie !!

F285 MAJORDOME -++
Logiciel français (donc doc en français) de domotique. Pour piloter vos appareils domestiques. Très complet. Version d'évaluation.

F286 FINAL VIDEO -+++
Superbe base de données pour gérer votre collection de K7 Vidéos ainsi que les prêts. Très simple d'emploi. Doc en français.

F287 BEST OFF AMOS VOL.1 +++
Compilation de programmes sources, sprites, sons, et autres images destinés aux programmeurs en Amos. Une bonne base pour vos créations.

F312 GRAPHICS PLAYERS 1 --+
FAST VIEW, VISAGE, WINPLAY et MPEG PLAYER : les meilleurs softs pour visualiser images et animations (IFF et Mpeg).

F313 ARCHIVE COMPIL 1 -++
PKZIP, UUXT, KNACK, HANDY DMS, MEGADMS : les meilleurs softs pour compacter/décompacter vos données (Lha, PKzip et DMS).

F315 TOOL AMIGA 2 +++
Disquettes remplis de shémas électroniques, plans et astuces pour les rois du fer à souder afin d'améliorer l'ordinaire de votre Amiga.

F319 MUSIC LINE EDITOR -++
Encore un nouveau tracker, celui ci se démarque par un éditeur de sons vraiment génial et une ergonomie à toute épreuve. Nécessite un disque dur.

F320 CLASS ACTION --+
Programme simple et génial. Achaque fois que vous glisserez une icône sur la sienne, celle ci sera utilisé à bon escient (image vue, son entendu, etc.). Necessite un DD.

F321 FIASCO -++
Puissant créateur de bases de données utilisant textes, images et sons. Très complet et assez simple d'emploi. Un soft très pro.

F363 ANTIVIRUS 2/96 -++
Les meilleurs Antivirus dans leurs dernières versions : **VIRUS CHECKER 7.18** et **VIRUS Z 1.23**. Sortez couverts !!!

E781 FRUIT PANIC +++
Dirigez un petit personnage bondissant et devant collecter des fruits en évitants les fantômes. Un jeu 100 % arcade et très accrocheur !!.

F038 LAST LAP --+
La meilleur course de voiture du DP. Pilotez vos petits bolides le long des circuits en "vue de dessus". Un jeu génial à la réalisation hyper soignée.

E624 à E627 KLONDIKE AGA 3 --+
La dernière version de ce jeu de patience AGA. Maintenant les préférences sont éditable directement. Cette version nécessite 3 Mo et un disque dur.

EB3989à EB3991 KLONDIKE AGA --+
Le meilleurs des jeux de cartes (patience) pour Amiga 1200 et 4000. Nombreux motifs disponibles. Voir ci dessous. En 256 couleurs.

SET DE CARTES Pour KLONDIKE AGA

E789 FULL YARDS ..(Digitalisation BD Erotique)
F189 PAMELA ANDERSON ....(Digitalisation PAM nue)
F196 EROTICA ....(Digitalisation érotique)
F197 ART CARD. . ...(Digitalisation érotique)
F198 AMIGA ART... ... .(Images Megademo)
F199 AIR BRUSH ....(Images Variées)
F209 AD & D .... (Dongeons et Dragons)
F241 BUSEN. ....(Digit Playmates Erotique)
F242 PIERCING. . ...(Digitalisations Piercing)
F290 BEAUTY.... ....(Digitalisations érotique)
F291 BIRDS. ... .(Digitalisations oiseaux)
F292 AMAZON. ...(Digitalisations Body Bulding Féminin)
F293 BIKINI . ...(Pin Up en Maillot de bain)
F294 HEROINE.............................(BD)
F295 ORIENT... ...(Digitalisations Erotique Japonaise)
F379 CATHY. .... (Digitalisations Pin Up)
F380 NEW ROSES 2.... .. . .(Digitalisations Fleurs)
F381 OCEAN . ...(Digitalisations Fonds Sous Marins)
F382 MAMIFERES ....(Digitalisations Animaux)
F383 SPACE ....(Digitalisations NASA)

NOUVEAUX

Slide érotique AGA --+ uniq. + de 18 ans
Images digitalisées "HAM 8" AGA.
F325 et F326 MAXI EROTIK AGA --+
Volumes 1et 2 indépendants.

Slide Show "X" AGA --+ uniq. + de 18 ans
Collection très "HARD" digitalisée HAM8.
F322, F323 et F324 MAXI XX AGA --+
Volumes 1,2 et 3 indépendants.

Collection Slide Show érotique HAM +++
Slide "show d'images digitalisees HAM Uniq. +18 ans
F330 et F331 DIGIT GIRLS +++
2 volumes independants les uns des autres.

Collection Slide Show "X" HAM +++
Slide show digitalisées HAM ". Uniquement +18 ans
F327, F328 et F329 HARD AND HOT +++
volumes 1,2 et 3 independants.

ALMA Diffusion BP 8575 64185 BAYONNE CEDEX tél : 59.25.61.20

diffusion Alma

Pack "AMIGA MAGIC"

Nouveau Amiga 1200 - 2 Mo

le pack comprenant les logiciels :

WordWorth 4.0
DataStore 1.1
TurboCalc 3.1
Organizer 1.1
Personal Paint 6.4
Photogenic 1.1
Wizz
Pinball Machine

3190 F

A1200 AMIGA MAGIC + DD170 Mo + Scala MM300 : 3990 F

forfait port 150 F

Extensions Mémoire

1 Mo pour Amiga **600** : **400 F**
1 Mo pour Amiga **500** +: **400 F**
0 K pour Amiga **1200** : **550 F**
(avec support Copro+horloge)

port A

Cables

port A

Pamet 1,8 Metres + Soft : **125 F**
Rallonge **Squirrel** 1 M : **130 F**
new

190 F le pad

port A

Lecteurs De Disquettes

Externe, ***Haute Densité***, extra plat, sans patch : **810 F**
Externe, ***Double Densité***, Haute Qualité : **475 F**

port B

Boitier TOWER AMIGA

Boitier Tower

Quelque soit votre Amiga, insérer le dans notre Tower. Tout rentre à l'intérieur, CD Rom, Disques durs, cartes d'extensions, lecteurs de disquettes, Squirrel, etc.. Livré avec clavier et cable :

1890 F Modèle A1200 avec clavier (60 F port)

Pour plus de renseignements : **59.25.61.20**

Clavier

Clavier Français type PC ou nôtre coque clavier. Livrés avec boîtier.

Disques Durs 3"5 IDE

AMIGA 1200
AMIGA 600

Livrés formatés et installés avec **TOUS LES CABLES** (obligatoire). "Prêt à monter" + Doc en Français. + **40 Mo** des meilleurs programmes DP du moment.

IDE

540 Mo : **1290 F**
1 *Giga* extra plat : **1790 F**

SCSI

1 *Giga* : **2100 F**

port B

Boitiers SCSI+ Alimentation

pour CD ROM, Disque Dur, de 1 à 7 emplacements , à partir de **490 F**

port A

Alimentation Goliath

Alimentation *200 W* externe, ventilée pour Amiga 500, 600 et 1200 : **550 F**

port B

Logiciels CD ROM

Aminet 7	79 F
Aminet 8	79 F
Aminet 9	79 F
Aminet 10 new	79 F
Fresh Fish 10	199 F
Gold Fish	199 F
Aminet Set 1	210 F
AMOS DP CD 2	175 F
Gigantic Games 2	49 F
Assassins Games 2	206 F
Gold Fish 3	199 F
Aminet Set 2	210 F
Meating Pearl 3	85 F
C64 Stemsters	175 F
Gamers' Delight 2	149 F
Amiga Tool	149 F
RHS Erotic (adulte) new	120 F

inclus PagesStream 2.2 et Type Smith 2.5 complet

Si vous recherchez un titre ne se trouvant pas dans cette liste téléphonez nous.

port A

Genlocks

port B

Fusion Pal + Scala 100 : **1475 F**

FRAIS DE PORT MATERIEL et CD ROM
Colissimo Recomandé
port A **29 F** port B **60 F**
NE COMPTEZ QUE 1 SEUL FRAIS DE PORT (le plus élevé)
si vous commandez aussi des DP ne compter que le port matériel

Lecteurs de CD ROM

X2 Vitesse + Squirrel : **1690 F**
X4 IDE Recommandé Boîtier Tower (sans nappe) : **1190 F**
Interface SCSI ***Squirrel*** : **490 F**

port B

Casiers Extractibles

Idéal pour loger et transporter votre disque dur. C'est quand même plus pratique que de de trimballer des disquettes !

port A **149 F**

Cartes Accélératrices

AMIGA 1200

port B

BLIZZARD *A1200* : **1590 F**
Interf. **SCSI** pour **BLIZZARD** : **750 F**

port A

Copro *33 Mhz* + Quartz : **350 F**
Copro *50 Mhz* + Quartz : **750 F**
Mémoire SIMM 2 Mo : **520 F**
4 Mo : **950 F**
8 Mo : **2080 F**

port A

Disquettes vierges HD ou DD par 10 : **35 F** par 100 : **290 F** gratuit

Logiciels

Asim CDFS	690 F
IDE Fix	355 F
Alien Breed 3D	219 F
Virtual Karting AGA	189 F
GLOOM Deluxe	210 F
Super Skidmark	189 F
Super Skidmark Data	189 F
Blitz Basic 2.1 Version Française	420 F
Siegfried Antivirus	275 F
Siefried Discology	295 F
Extreme Racing	210 F
Soccer Superstars new	225 F
Pinball Illusions	225 F
Breathless new	249 F
Speris Legacy new	249 F

port A

Vidéo Amiga en Français

Vidéo "Comprendre son Amiga"
175 F port A

ALMA Diffusion BP 8575 64185 BAYONNE CEDEX tél : 59.25.61.20

BON DE COMMANDE Domaine Public ou Matériel

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville : Machine : Code Client :

Frais de port D.P

Collissimo PTT:20 frs ou Collisi. Recommandé 30frs

Mode de paiement

O Chèque
O Mandat

CB n° / / / Exp :
Nom du porteur: Signature

Total + Port

Dream est édité par Posse Press, SARL au capital de 120 000 francs, 21 rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris.
Directeur de publication :
Romain Canonge
Tél : (16-1) 48 87 54 69
Email : 100420.2600@compuserve.com
Directrice de la rédaction :
Christine Robert
Tél : (16-1) 48 87 57 30
Email : 100567.3345@compuserve.com
Responsable publicité :
Hélène Biondel
Tél : (16-1) 48 87 53 15
Secrétaire générale :
Valérie Ambrosio
Tél : (16-1) 48 87 60 11
Abonnements et VPC uniquement entre 9h30 et 12h30 :
Tél. : (16-1) 48 87 60 11
Télécopie : (16-1) 48 87 51 23
Rédaction
Tél : (16-1) 48 87 57 30
Rédactrice en chef :
Christine Robert
Secrétaires généraux de la rédaction :
Geoffroy Marty et Yann Serra
Email : 100567.3344@compuserve.com
On collabore à ce numéro :
Stéphane Anquetil, Eric Cappannelli, Olivier Duval, Mister B., Vincent Oneto, Rod, Septh.
Directeur artistique :
Pierre-Yves Roudy
Tél : (16-1) 48 87 52 95
Email : 100567.3343@compuserve.com
1re rédacteur graphiste :
Catherine Paire
Illustrateur :
Weg
Fabrication
Photogravure :
Promomédia, Paris - Osmose, Saint-Ouen
Impression :
Berger-Levrault graphique, route Villiers St Etienne, 54200 Toul.
Marketing-presse :
Distrimédia, Toulouse.
Diffusion : MLP
Dépôt légal : à parution
Commission paritaire : n°75364
Représentants légaux :
Romain Canonge, Francis Poulain.
Associés principaux :
Romain Canonge, Francis Poulain, Christine Robert.
Droits de reproduction : tous droits réservés. Copyright 1996. Toute référence à un article, toute citation ou utilisation du logo de Dream pour servir la promotion d'un produit ou d'une marque doit faire l'objet d'un accord de l'éditeur. L'envoi de tests, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que les auteurs. Les marques citées, appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

EDITO
ACTUALITÉS - PAGE 10
BD - PAGE 18
BONS PLANS - PAGE 19
PLEINS FEUX - PAGE 20
DISQUETTES - PAGE 6
DOSSIER - PAGE 24
AVANT-PREMIÈRE - PAGE 32

Vous ne partez pas au ski ? Vous vous trouvez nuls, moches et sans intérêt ? Lisez Dream, la petite claque aux mauvaises idées. Après cette introduction quelque peu inspirée d'une radio très écoutée à la rédaction, voici, sans plus tarder, un programme qui a tout pour vous réjouir : un "pleins feux" consacré à tous les logiciels de connexion à Internet, un dossier programmation (n'ayez pas peur, il n'est pas méchant), des jeux (Speris legacy cousin de Zelda ?), des soluces, un labo sévèrement fourni et toutes vos rubriques habituelles. Alors, on fait un p'tit sourire ?

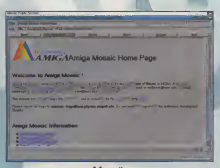
Christine Robert

Dreamette recherche Peter Pan par Weg.

Exclusif !
La démo jouable de Gloom deluxe !

Une top-sélection

Tous les logiciels Amiga pour se connecter sur Internet !



Mosaïc.

La programmation est un art ! Comment et pourquoi devient-on programmeur ? Quels sont les différents langages de programmation ? Toutes les réponses sont dans ce dossier.

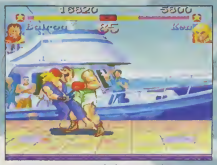
Atrophy.

JEUX - PAGE 34

Speris legacy

Speris legacy.

Watchtower
Help
Super street fighter 2 turbo



Super street fighter 2 turbo.

ASTUCES - PAGE 40

La première partie de la soluce de Dungeon master II

ESPACE LECTEURS - PAGE 44

Découvrez Toy story, le dernier-né de Disney tout en images de synthèse !

DÉMOS - PAGE 48

Synaps party, the report

DOMAINE PUBLIC - PAGE 52

LABO - PAGE 56

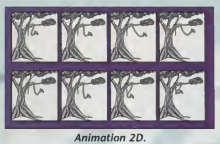
La carte Blizzard 1260T
OS Devkit vs InTOS
Multimedia experience
Pilotes d'imprimantes Epson et Stylus

EN PRATIQUE - PAGE 66

Animation 2D, Scala, disquette boot, ARexx, Amos, 10 lignes...

Abonnements P.64

Dream's bootik P.78



Animation 2D.

FORUM LECTEURS - PAGE 80

Disquette fournie

Gloom deluxe

68020 et Kickstart 2.0 minimum

Dream vous propose ce mois-ci en exclusivité la démo jouable de la nouvelle version de *Gloom*, ce hit des jeux d'action en 3D. Le jeu fonctionne désormais sur tous les Amiga, pour peu qu'ils disposent d'un 68020 au minimum, ainsi que dans tous les modes graphiques, ECS y compris. Vous l'aurez compris, *Gloom deluxe* est le seul jeu d'action en 3D, toutes machines confondues, à pouvoir tourner dans une définition de 640x512 ! Il convient d'utiliser les touches de direction pour se déplacer et la touche Amiga gauche pour tirer. Le but est de progresser le plus possible dans le monde proposé, en ramassant un maximum de bonus et en éliminant les monstres hideux qu'on pourrait rencontrer. Soyez vifs, *Gloom deluxe* est bien plus difficile que son prédécesseur !!

Gloome deluxe.

Tiroir utils

Calc deluxe.

Gloome deluxe.

Pour utiliser tous les utilitaires de ce tiroir, Il convient de les décompresser dans la RAM en faisant simplement glisser leur nom sur l'icône DreamEX. Ce dernier doit être lancé auparavant.

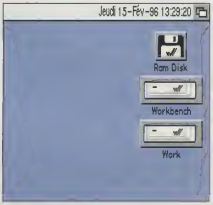
Calc deluxe

Workbench 2.0 et disque dur obligatoires

Calc deluxe est une sublime calculatrice scientifique pourvue de 25 fonctions mathématiques. Les étudiants apprécieront également la possibilité de rentrer des équations algébriques à plusieurs inconnues.

ScreenClock

Workbench 2.0 et disque dur obligatoires



Vous avez l'heure ScreenClock ?

ScreenClock est juste une petite pendule pour votre Workbench. Encore, direz-vous ? Sa particularité est en fait de s'afficher automatiquement dans la barre de titre de chaque écran ouvert. Absolument génial !

WB Alias

Workbench 2.0 et disque dur obligatoires

Ce petit utilitaire comble une grosse lacune du Workbench. A l'instar du Macintosh, il permet de créer des alias, à savoir des doubles d'une icône originale accessibles à partir de n'importe quel tiroir, voire le bureau. Du coup, il n'est plus besoin d'ouvrir une multitude de tiroirs pour atteindre un programme désiré.

Damned !

Un petit souci de duplication et de dernière minute s'est glissé sur notre disquette de couverture ! En effet, il faut soit renommer le répertoire "Utils (WB2.0 + HD)" en "Utils" tout court, soit copier son contenu en RAM. En effet, DreamEX n'arrive pas à ouvrir des fichiers venant d'un répertoire dont le nom contient des espaces ! Mille excuses pour cette petite manipulation supplémentaire.

Ne soyez pas cave

• Protégez la disquette Dream en écriture. Il faut pour cela que la languette de protection à l'angle de votre disquette laisse apparaître le trou.

• Faites une copie de la disquette Dream. Pour ceux qui n'ont pas de copieur, il convient de lancer le Workbench, de cliquer sur le Shell (ou le Cli) et de taper "diskcopy df0: to df0:". A ce moment l'Amiga vous demandera de mettre le disque source (la disquette originale de Dream) puis le disque destination (une disquette vierge), ceci plusieurs fois. Lorsque l'opération est terminée, mettez la disquette originale dans un endroit sûr et n'utilisez que la copie ! Dream ne pourra pas changer les disquettes erronées résultant d'une mauvaise manipulation sur l'original.

• Avant de lancer un programme, lisez les instructions de Dream ainsi que la documentation fournie sur la disquette. Vérifiez que vous avez la configuration requise (en particulier la mémoire) et déconnectez (machine éteinte bien entendu) tous les périphériques que les programmes pourraient ne pas apprécier (lecteurs externes, modems...).

• Dream décline toute responsabilité concernant le contenu de la disquette et les problèmes que pourraient engendrer son utilisation.

• Lorsque nous dupliquons plus de 50 000 disquettes, il arrive inévitablement que quelques unes d'entre elles échappent au contrôle qualité. C'est le cas lorsque vous obtenez une petite fenêtre indiquant "Read-write Error" ou "Not a dos-disk". La solution est simple : envoyez-nous votre disquette originale, accompagnée d'une enveloppe (les enveloppes à bulles sont les meilleures) avec votre adresse et timbrée à 4,20 francs. Elle vous reviendra le plus rapidement possible : Dream/Disquette en panne, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris.

Disquette sur coupon

Pour recevoir la deuxième disquette Dream bis (offre valable jusqu'au 5 avril 1996) :

- Complétez le bon de commande ci-dessous de manière lisible.

- Joignez un chèque ou un mandat de 13 francs pour participation aux frais de port et de duplication à l'ordre de IFA (pas d'Eurochèque).

- Envoyez le bon de commande et votre chèque à IFA/Dream 27, 11, rue des Ecoles, 59680 Colleret.

- Pour tout renseignement téléphonez au (16) 27 67 77 67, de 9h00 à 12h00 uniquement.

- Attention, ne joignez pas à votre courrier la demande pour le CD, les coupons ne s'envoient pas à la même adresse !

B O N D E C O M M A N D E

Oui ! Je désire recevoir la deuxième disquette Dream 27 bis. Veuillez trouver ci-joint un chèque de 13 francs à l'ordre de IFA.

❑ Madame ❑ Mademoiselle ❑ Monsieur

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

Age ....

Je possède :

❑ Amiga 500/1000/2000 ❑ Amiga 500+/600/3000 ❑ Amiga 1200/4000

❑ lecteur CD/CD-32 ❑ Pc

AXIOM COMPUTER

Le spécialiste de l'Amiga neuf et d'occasion à des prix canons...

TARIFS AMIGA OCCASIONS MARS 96

DESIGN.	MEM.	TYPE	ETAT	PRIX
A500	512 KO	68000	Occasion	790 F
A600	1 MO	SYS 2.0	Occasion	890 F
AMIGA 1200				1890 F
A2000	1 MO	68000	Occasion	1490 F
CD32	2 MO	AGA CD	Occasion	990 F
Moniteur	******	1085 S	Occasion	990 F

Amiga livrés avec cables et souris.

TARIFS AMIGA NEUFS MARS 96

NOUS RACHETONS VOTRE AMIGA CASH !

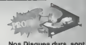
A1200 → 1400 Frs

A600 → 500 Frs

Pour d'autres produits, nous consulter.

DISQUES DURS IDE

40 Mo : 490 Frs
60 Mo : 590 Frs
170 Mo : 890 Frs
540 Mo : 1190 Frs
850 Mo : 1590 Frs
1 Giga : 1790 Frs



Nos Disques durs sont livrés avec la nappe 2,5" / 3,5", le cable d'alimentation Y et la notice d'installation.

Cartes accélératrices :

A500 :
- M-Tec 520 68020 14 Mhz. Support Simm32 et support co-pro : 1090 F

A1200 :
- M-Tec 1230 68030 28 Mhz + MMU + support co-pro + SCSI2 en option, AutoConfig. : 990 F
- M-Tec 1240 : Idem 68030 à 42 Mhz auto config. : 1490 F
- Blizzard 1230 IV 68030 50 Mhz + MMU + support copro : 1590 F
- Blizzard 1260 68060 50 Mhz +MMU+FPU+ support copro : 4490 F

A4000 :
- Cyberstorm 68060 50 Mhz + MMU + FPU + support co-pro + SCSI2 en option : 6490 F

Option SCSI2 : 790 F
Option 4 Mo 32 Bits : 890 F
Option 8 Mo 32 Bits : 1690 F
+ Co-pro 68882 33 Mhz : 490 F
+ Co-pro 68882 50 Mhz : 690 F

LOGICIELS

- Ishar III : 199 F
- Apydia : 79 F
- Tower Assault : 159 F
- Super Stardust : 179 F
- Terminator 2 : 99 F
- Valhalla : 169 F
- Alien 3 : 129 F
- Genesia : 149 F
- Shadow Fighter : 99 F
- A.T.R (CD32) : 179 F
- Ultimate Blows (CD32) : 179 F
- Super Frog (CD32) : 99 F
- Megalomania : 99 F
- When two worlds war : 199 F
- Painter 3D : 290 F
- Easy Amos : 199 F

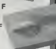
SQUIRREL SCSI2 490 F

BOITIER IDE A500 790 F

NEWS

- ALIEN BREED 3D : 219 F
- CARTON ROUGE : 299 F
- WORMS : 199 F
- SPERIS LEGACY : 199 F
- DUNGEON MASTER II : 219 F
- ZEE WOLF II : 229 F
- BREATHLESS : 279 F
- FEARS : 219 F
- ISHAR TRILOGY : 299 F
- EXTREME RACING : 199 F

Les nouveaux Amiga sont arrivés...



ESCOM A1200
68020 16 Mhz, 2 Mo
HD 170 Mo + Pack
Logiciels (Photogenics, Ppaint 6.4, Scala MM300
Print Manager 1.2, Wordworth 4SE, Datastore 1.1, Turbo Calc, Organiser, Pinball Mania et Whizz).
Prix : 3990 Frs

ESCOM A4000T
68040 25 Mhz, 6 Mo
HD SCSI2 1 Giga, 2 slots Vidéo avec Scala MM300
Prix :18990 Frs
Moniteur Amiga 1438 1024x768 15-38 Khz : 2190 F
DRACO 68060 50 Mhz
Nous consulter

ESCOM A1200
+ PACK MAGIC
Idem qu'avec le 170 Mo mais sans Scala MM300
Prix : 3190 Frs

ESCOM A1200 HD 170 Mo
+ Moniteur 1438
+ Carte accélératrice 68030 42 Mhz M-TEC + Pack Magic.
Prix : 7490 F

OPERATION DESTOCKAGE
JEUX NEUFS A 49 FRS
- Sim Life
- Mean Arenas
- Naughty ones
- Mad Show
- Star Ray
- International Soccer
- Ice Hockey
- Turbo Trax
- Oscar (A1200)
- Total Carnage (A1200)
- Trolls (CD32)
- Morph (CD32)
- Vital Light (CD32)
- Beavers (CD32)
- Seven Gates of Jambala (CD32)

DIVERS
- Lecteur Externe : 290 F
- Lecteur Externe Neuf : 390 F
- Lecteur HD 1,76 Mo : 690 F
- Joystick à partir de : 50 F
- Souris Wizard Amiga : 149 F
- HP + Ampli 2 x 5 Watts : 149 F
- Boite de rangement D7 : 25 F
- Boitier HD A500 IDE : 790 F
- Squirrel SCSI2 : 490 F
- Zip Iomega 100 Mo : 1790 F
- CD4X SCSI2 + Squirrel : 2590 F
- Boitier Overdrive : 490 F
- Modem 28800 Bauds : 1890 F

PERIPHERIQUES

MEMOIRES :
- 512 Ko A500 : 290 F
- 2 Mo + Horloge A500 : 890 F
- 1 Mo A500 Plus : 590 F
- 1 Mo A600 : 390 F
- 2 Mo A2000 : 1390 F
- 4 Mo 70ns 32 Bits 70 Pins : 890 F

IMPRIMANTES
- Canon BJ 30 : 1590 F
- Canon BJC 70 : 2190 F
- Canon LPB 4U (Laser) : 3890 F
- HP DeskJet 340 : 1990 F
- HP DeskJet 660 C : 2790 F
- HP LaserJet 5 L : 3990 F

A 20 mètres de la gare RER de Houilles, Magasin ouvert du Mardi au Samedi de 9h30 à 12H30 et 13H30 à 18H30.

AXIOM COMPUTER 3, Avenue Charles de Gaulle 78800 HOUILLES
Tel : 39-68-33-80 Fax : 39-68-33-80

B O N D E C O M M A N D E

DESIGNATION	QTE	SOUS TOTAL

Tous nos tarifs sont T.T.C TOTAL

Prix modifiables sans préavis.

Rajouter 30 Frs de port pour logiciels, 50 Frs pour périphériques et 90 Frs pour une configuration.

Règlement par chèque uniquement à l'ordre d'Axiom Computer mais vos chèques ne seront encaissés qu'une fois le matériel livré.

NOM : ....

Prénom: ....

Adresse : ....

N° de téléphone (Important) : __ __ __ __

Disquette sur coupon

Argus

Tous les Amiga - 1 Mo de mémoire

Argus.

Ce jeu est un véritable petit chef-d'oeuvre ! Ecrit en *Amos*, il s'agit d'un "shoot'em up" à scrolling vertical qui vous met aux commandes d'un super vaisseau spatial. Votre mission ? Zigouiller tout ce qui bouge, ni plus ni moins. Bon, certes, tout cela n'est pas très original, mais quand vous aurez commencé à tâter de cet excellent jeu, vous ne pourrez plus vous en passer. La cote de l'*Argus* va encore augmenter...

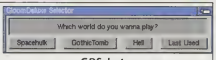
Note aux utilisateurs dur Workbench 1.3 : pour décrompresser l'archive Argus.lha, ouvez un CLI, puis tapez une à une les commandes suivantes : `CD RAM:LHA -x X Dream27Bis:Archives/Argus.lha`

Une fois l'opération terminée, copiez l'icône du tiroir *Argus* depuis le RAM disk vers une disquette vierge ou votre disque dur.

GDSelector

Amiga 1200 et 4000

Alors que *Gloom deluxe* n'est même pas encore sorti en France, Dream vous propose en exclusivité non seulement la version de démonstration, mais aussi un cheat-mode qui vous permettra de commencer à jouer à partir de n'importe quel niveau ! Etonnant, non ? Pour ce faire, suivez attentivement les instructions détaillées dans le fichier GDSelector.readme.

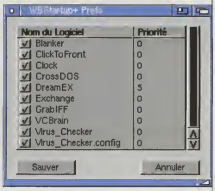


GDSelector.

Pas de panique, ce n'est trop compliqué. Attention : *GDSelector* est prévu pour la version complète de *GloomDeluxe*. Il fonctionne un peu moins bien avec la version de démonstration mais reste tout de même utilisable.

WBStartupPlus

Workbench 2.0 minimum



WBStartupPlus.

Si vous avez déjà tâté du Macintosh et de son Dossier système, vous ne serez pas dépaysés avec *WBStartupPlus*. Il s'agit d'un gestionnaire d'extensions lancées au démarrage du Workbench, à savoir ces programmes situés dans le tiroir WBStartup. *WBStartupPlus* vous offre un total contrôle sur ces extensions, en vous permettant de les activer ou de les inhiber à votre gré.

RexxReqTools

Workbench 2.0 minimum

En écho à notre rubrique "ARexx en pratique", je vous prie de bien vouloir trouver ci-joint la fameuse rexxreqtools. library dont François Bellet-Taitois vous entretient depuis si longtemps. En fait, elle est même absolument indispensable à l'utilisation du script du mois, DreamEX.rexx.

CD-Rom sur coupon

La disquette est trop petite ? Vous n'êtes pas connecté sur internet ? Qu'à cela ne tienne ! Dream vous offre une fois de plus la possibilité d'agrémenter de moult façons les performances de votre Amiga grâce à notre CD-Rom exclusif sur coupon.

Avertissement

Le CD-Rom que nous vous proposons sur coupon est celui du magazine PC Team. Celui-ci contient des programmes Pc inutilisables sur Amiga, des sons, des images et des animations totalement exploitables sur Amiga, ainsi que des tonnes de programmes réservés exclusivement à l'Amiga. Ces derniers se trouvent dans le tiroir Z-Amiga.

Attention, ce CD-Rom ne contient pas d'icônes. Il convient donc -sous Workbench- de cliquer sur le bouton droit de la souris, d'aller dans le menu Fenêtres (Windows, en anglais) et de sélectionner "Montrer tous les fichiers" (Show all files, en anglais).

Les programmes Amiga fournis sur ce CD-Rom ne sont pas directement exécutables car ils sont compressés. Cela signifie qu'il faut leur rendre une taille normale sur votre disque dur. Cette opération ne s'effectue que lors de la première utilisation : il suffit de lancer DreamEX (désormais fourni sur toutes les disquettes Dream) et de glisser sur son icône le fichier à décompresser (dont le nom se termine par Lha, Lzh ou Lzx). Certains programmes sont de type DMS, cela signifie qu'ils ne se décompressent que sur disquette. C'est notamment le cas pour les jeux. La procédure est dans ce cas la suivante, il faut ouvrir une fenêtre Shell (ou CLI) et taper : PCTEAM11:Z-AMIGA/JEUX
Dms write WATCH1
Nous vous laissons libre de remplacer WATCH1 par tout autre nom de fichier adéquat.

Le contenu, une top sélection !

Ce mois-ci encore des tonnes d'utilitaires et le jeux indispensables pour décupler la puissance de votre Amiga.

Tiroir ARCHIVER

Une compilation des dix meilleurs outils pour décompresser vos fichiers. Petit plus, la plupart de ces dernières versions sont soit plus économiques (elles prennent moins de place sur disque dur) soit plus agréables à utiliser (elles fonctionnent à partir d'une interface graphique entièrement pilotable à la souris). Comment avez-vous fait pour

vous en passer ?

Tiroir EMULATOR

Les émulateurs proposés le mois dernier ont déchaîné les passions ! Transformez cette fois-ci votre Amiga en Mac avec la toute dernière version de *ShapeShifter* en français (!) et en Commodore *Plus4* avec *A4*. Egalement disponible, l'utilitaire *Copy1581* permet d'émuler et de brancher un lecteur de disquettes de ce type pour tous les émulateurs *C64* du mois dernier.

Tiroir RESEAUX

Tous les outils indispensables pour surfer sur Internet : navigateurs Web, créateurs de pages Web, protocoles graphiques et de téléchargement... Tout y est ! Petit bonus, des fichiers textes répondent aux questions les plus souvent posées par les utilisateurs.

Tiroir TELECOMS

Emulez un minitel, envoyez des fax ou connectez tout simplement votre Amiga sur un réseau constitué de Pc ou de stations *Unix*.

Tiroir UTILS

La bureautique existe sur Amiga ! Voici 10 logiciels qui vous permettront d'établir des base de données, de réaliser des tableaux de calcul, d'imprimer des graphiques et toute une foule d'autres choses. A ne pas manquer, le planisphère *Glabe* est une merveille !

Tiroir WB

Des petits outils pour rendre votre Workbench toujours plus convivial.

Tiroir JEUX

Toutes les démos commerciales des derniers jeux et quelques hits en plus !

Pour recevoir le CD-Rom de PC Team (offre valable jusqu'au 5 avril) :

• *Complétez le bon de commande ci-dessous de manière lisible*

• *Joignez un chèque de 20 francs pour participation aux frais de part et de duplication à l'ordre de Posse Press.*

• *Envoyez le bon de commande et votre chèque à Posse Press/CD Team, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris*

• *Pour tout renseignement, téléphonez au (1) 48 87 57 30, de 9h30 à 12h30 uniquement.*

• *Attention, ne joignez pas à votre courrier la demande pour la disquette Bis, les coupons ne s'envoient pas à la même adresse !*

B O N D E C O M M A N D E

Oui ! Je désire recevoir le CD Team n°11. Veuillez trouver ci-joint un chèque de 20 francs à l'ordre de "Posse Press".

❑ Madame ❑ Mademoiselle ❑ Monsieur

Nom ..... Prénom ..... Adresse .....

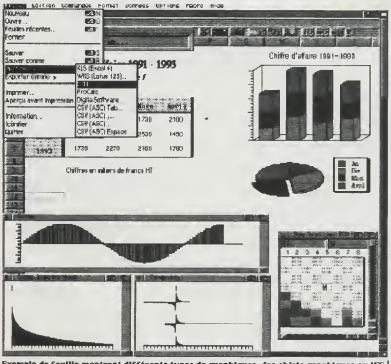
..... Code postal ..... Ville .....

Age .....

Je possède :

❑ Amiga 500/1000/2000 ❑ Amiga 500+/600/3000 ❑ Amiga 1200/4000

❑ lecteur CD/CD-32 ❑ Pc



Exemple de l'feuille montrant différents types de graphiques, des objets graphiques ou IFF incrustés directement sur celle-ci et un jeu de puissance 4 réalisé avec TurboCalc 3.5

Passez commande chez :

QUARTZ informatique

2bis Avenue de Brogny - 74000 ANNECY

Tél/Fax : 50.52.83.31 - E-Mail : tcp@imaginet.fr

Quartz informatique c'est aussi toute la gamme Amiga Technologies du 1200 au 4000 en passant par le surfer, des périphériques, des logiciels utilitaires, des jeux... plus de 700 articles ! Passez nous voir au magasin ou demandez notre catalogue gratuit

Enfin un tableur performant sur AMIGA :

TurboCalc 3.5 VF

Avec cette nouvelle version entièrement francisée (Manuel et logiciel) vous allez pouvoir :

- Créer des graphiques de toutes sortes à partir de votre feuille de calcul et les inclure directement dans celle-ci.
- Importer et exporter des feuilles dans une dizaine de formats (Dont Excel).
- Inclure des images IFF externes dans vos feuilles de calcul.
- Accéder à plus de 120 fonctions intégrées.
- Créer des feuilles dynamiques avec les macros et mêmes des boutons de choix.
- Dessiner des tableaux grâces aux fonctionnalités de bordures.
- Générer une base de données à partir de votre feuille.
- Et beaucoup, beaucoup plus encore...

Tout ceci pour **490 Frs** seulement !

Si achat par correspondance : ajouter 35 Frs pour le port

Amiga con carne

A moitié back dès à présent

Honte à moi. En m'interrogeant de façon explicite et politiquement pas correcte sur la date à laquelle commençait officiellement le futur de l'Amiga, j'ai plongé cette gentille colonne mensuelle dans l'existence périlleuse des guérillos. Banni par mes potes du club, excommunié par mon revendeur, montré du doigt par la rédaction, j'ai fui. Je saisis cette colonne, peut-être la dernière de ma vie d'homme libre, à l'aide d'un A3000 portable de ma fabrication qui, malgré un encombrement et des émanations excessives de Co2, le font passer aux yeux du quidam pour une moissonneuse-batteuse, me permet d'utiliser toute la puissance de Textcraft sans quitter ma planque en forêt de Rambouillet.

2 février 1996

Brrr. Tout a gelé cette nuit. Impossible d'utiliser la souris à cause du verglas. Pour me remonter le moral, je me lance la démo *Vision* de Oxygene. Encore une que ces cons de Pcistes ne sont pas près d'admirer. Ragaillardi par cette perspective, j'écris une lettre incendiaire à PC Team en sirotant mon Benco de Guérillero : *"Pas cher PC Team. Je te hais. Ton CD est une invitation au crime tant il regorge de trucs pas compatibles avec le sublime Amiga que j'aime tellement si fort. Même ton journal est super moins beau que mon mien par le fait qu'il évite systématiquement de parler de l'Amiga alors que, je tiens à porter ce fait à ton attention, il est de retour. Je ne t'écrirai plus, je n'en ai plus besoin... Ton Fat qui te fait bouh"*. Exténué, je retourne sous ma tente.

4 février 1996

J'ai passé la journée d'hier à essayer un 1200. Y'en a pas chez Auchan. Y'en a pas chez Carrefour. Y'en a pas chez Castorama. Y'en a pas chez Midas. Et quand le mec du rayon calculatrices du Shopi a essayé de me faire signer le dossier de crédit d'un Packard bell multimédia, j'ai éclaté en sanglots. Plusieurs témoins affirment que, ivre de rage, j'ai même essayé de lui faire avaler un joypad de *PlayStation*. Finalement, j'ai acheté un filet de citrons - à cause du scorbut - et deux bouteilles de *Johnny Walker* pour éviter de geler. Résultat, j'ai decreté, après une vingtaine de grogs, qu'il n'y aurait pas guérilla aujourd'hui.

8 février 1996

Doucement, tout se met en place. J'apprends l'allemand par correspondance afin de pouvoir me servir du kit Internet que j'ai commandé à Das GroB Amiga Geselchaft. Je mets des cartons sur le 1084 de manière à ne pas avoir à gratter le matin avant de booter. J'ai fait des tracts avec *Professional page* mais je n'arrive pas à les imprimer à cause de ces cons d'écureuils qui ont stocké leurs noisettes dans ma *DeskJet*. Un gars qui attend depuis 8 ans le retour du *ZX spectrum* dans le bois de Vincennes - il a traité Clive Sinclair de grand couillon dans le fanzine de son association en 1983 - m'a invité à partager une boîte de pilchards. Pour rire, j'ai écrit à Microsoft pour leur demander si ils envisageaient une mise à jour du *Basic* qu'ils avaient écrit pour l'Amiga 1000. C'est vous dire comme je suis d'humeur badine.

9 Février 1996

J'ai la haine. En débranchant mon *DigiView*, j'ai fait fumer mes 8520. Impossible de continuer à digitaliser les mésanges. Epuisé par une semaine de cladestinité et trahi par la technologie, j'envisage de capituler. Ne nous voilons pas la face plus avant, c'est la débâcle. Avant de quitter mon refuge sylvestre, j'écoute une dernière fois un disque de musique cubaine sur ma fidèle *CD-32* kaki. Demain, je vais me constituer prisonnier dans un Apple center. Viva los AmigaDos. Viva la Amiga.

FaT FrEdDy fout l'contact

EMULATION

Un Pentium dans votre Amiga

Le constructeur allemand Eagle vient d'annoncer une solution matérielle pour émuler un Pc Pentium à partir d'un *Amiga 4000*. Le principe repose une fois de plus sur la technologie Brigeboard créée par Commodore pour l'*Amiga 1000* : il s'agit d'une véritable mini-carte mère de Pc insérée dans un des bus d'extension de l'Amiga. Le kit proposé ici se constitue d'un boîtier *Tower* dans lequel il faudra mettre votre carte-mère originale, d'une première carte-fille contenant le processeur Pentium et d'une deuxième carte-fille sur laquelle on trouvera 7 slots Zorro 3, 2 slots vidéos et 4 slots PCI. Le tout est complété d'un ensemble de logiciels permettant d'accéder à toutes les ressources de

Le Pentium 120 d'Escom.

la machine à partir du Workbench mais aussi de *Windows*. Et pour finir en beauté, signalons que le copier/coller est tout à fait possible entre les deux environnements.

AMIGA TECHNOLOGIES

Viscorp annonce ses compatibles et AT passe au Kickstart 3.2

Amiga technologies est apparemment une entreprise très productive. Après un démarrage modeste, le constructeur présente désormais un produit nouveau par mois. Suite logique du pack *Amiga surfer*, le *Surfkit* est un ensemble bientôt disponible comprenant un modem à 14400 Bauds, *Mui 3.2* (le meilleur éditeur d'interface graphique), *AS 225 R2* (une version totalement retravaillée d'*Amiga TCP/IP*, le protocole de connexion à Internet), *MindWalker* (un navigateur de pages Web), *AmIRC* (pour le dialogue en direct sur Internet), *AmFTP* (pour télécharger) et *Voodoo* (un gestionnaire de courrier électronique). D'autre part, la version 3.2 du système devrait être disponible incessamment sous peu : le nouveau Workbench intégrera notamment *Mui* et le Kickstart gèrera sans problème les lecteurs de disquettes HD pour Pc.

De son côté, l'américain Viscorp vient d'annoncer officiellement l'*Ed* (pour Electronic device). L'*Ed* est ce qu'on appelle un Set top box, un clone Amiga dont la forme fait furieusement penser au *CDTV*. Il permet au particulier d'accéder aux services Internet et Minitel, de participer aux programmes de TV interactive (choix du film, etc.), de téléphoner, de jouer en réseau... Et le tout à partir d'un simple téléviseur ! La licence obtenue d'AT par Viscorp est des plus avantageuses pour ce dernier : il peut non seulement utiliser la technologie Amiga dans ses propres machines, la modifier, mais aussi la redistribuer aux constructeurs tierces désirant fabriquer des compatibles *Ed*. L'Amiga s'imposera-t-il comme nouveau standard vidéo ?

Don Gilbreath.

• Bel et fort

Vous trouverez chez Micro games à Belfort toute la gamme des ordinateurs Amiga, des périphériques, des jeux, etc. Micro games répare également vos micro-ordinateurs et peut faire pour vous toutes sortes d'installations (disques durs, CD...). Ces opérations sont effectuées sur place, garantissant des délais d'attente minimum.

• La French connection débarque sur Amiga

L'association Corsaire production, AmigaTel et la société DeltaGraph's viennent de signer un accord pour la réalisation commune d'une nouvelle collection de CD-Rom 100% français. French connection CD, c'est son nom, verra son premier titre publié au printemps 96. On pourra y trouver des séquences vidéo du salon Amiga 95, des modules, des images, des animations et toute une foule de programmes. Si vous êtes l'auteur de programmes sharewares, il est d'ailleurs bienvenu de contacter Corsaire production (Longjumeau, 91) pour sa diffusion.

PEDAGOGIE

La mode des modems

France festival distribution annonce un nouveau cours tutoriel en français sur les modems : les diverses normes de communication, les commandes Hayes, comment choisir et utiliser un modem, comment connecter deux micro via modems... Bref, toutes les astuces accumulées au fil des ans par l'équipe de Ffd qui utilise pas moins de 10 modems pour assurer ses besoins interne de communication.

CD-ROM

Un nouveau RTC

Un nouveau RTC, service Minitel gratuit et accessible via un numéro de téléphone standard, vient de se créer dans la région du Mans. Au menu : Bals, rubriques dédiées à l'Amiga, petites annonces, téléchargement de sorts DP pour Amiga, clubs, jeux, infos, concours primés et tout un tas d'autres choses à découvrir absolument !

Téléchargez gratuitement le nouveau Devpac

Les Editions Adfi proposent désormais leur mise à jour gratuite de HiSoft Devpac 3.50 via leur ligne modem. Il suffit de les appeler entre 10 h et 17 h au numéro habituel et de laisser son nom. Les archives Lha des modifications sont ensuite envoyées en retour par modem. Pour les améliorations, on trouve : des Includes adaptés pour une parfaite compatibilité avec le langage C, une ré-écriture des dictionnaires existants, l'ajout des librairies 68030/040/060 ainsi que 6885 et 68881/82, une aide aux débutants, de nouveaux exemples, des macros vraiment spécialisées, un guide d'optimisation des instructions 68000, un index thématique, etc.

MIC INFORMATIQUE
20 Rue Consolat 13001 MARSEILLE
Tél. 91 50 22 55 Fax. 91 50 24 23

Votre revendeur N° 1 OUF!!

MEMOIRES / CARTES
reprises possible de votre ancienne carte pour l'achat d'une plus puissante, consultez-nous !!!
Apollo 820 68020/882 26Mhz 0 M° 1 290 F
4 M° 2 020 F
M-TEC 68030(mmu) 28 Mhz 4 M° 1 790 F
M-TEC 68030(mmu) 42 Mhz 4 M° 2 290 F
FALCON 68040 25 Mhz 0 M° 4 790 F
4 M° 5 490 F
Blizzard IV 68030 50 Mhz 0 M° 1 550 F
4 M° 2 290 F
Kit SCSI II pour M-Tec 850 F
Ram 4 Mo 32 bits 750 F
Ram 4 Mo 36 bits 950 F
Ram 8 Mo 32 bits 1490 F
Ram 16 Mo 32 bits 3885 F

Divers
Moniteur Amiga 1438 2290 F
Adaptateur moniteur VGA 150 F
Souris Wizard 560 dpi 149 F
Trackball Amiga 360 F
Joystick au choix N.C.

Lecteurs DD
DD interne 349 F
DD externe 990 F
Lecteurs ND (WB 2.0 et +)
HD interne 790 F
HD externe 890 F

Service S.A.V. AMIGA & P.C.
devis GRATUIT

Disques Durs IDE
HD 540M° 1 250 F
HD 850M° 1 450 F
HD 1 G° 1 690 F
HD 1,2G° 1 690 F

Disques Durs SCSI
1 G° 1 790 F
2 G° 4 390 F
4 G° 7 090 F
Installation disque dur gratuite 0 F

Nappes
2*5 vers 3*5 pour A600 et A1200 90 F
2*5 vers 2x3*5 pour A1200 150 F

Controleurs
Apollo AT 2000 (IDE seul) 450 F
Apollo AT2/SCSI/RAM 1 190 F
Octagon SCSI /RAM 1 290 F
Cable tandem pour 2000 et 4000 790 F
(2 dur + 2 CD)

Vente Par Correspondance
Frais de port logiciel 20 f
manette Vol C.Remb +40f
machine +100f

Les Amiga sont là !! livrés avec 8 logiciels : Wordworth/ Datastore/ Turbocalc Organizer/P. Paint/Photogenics/Whazz/Pinball
Amiga 1200 3190 F
Amiga 1200 + disque dur 170 M° et Scala MM300 3990 F
Amiga 4000/T 040 + dur 1 G° SCSI et Scala MM300 18990 F
EXCLUSIF MIC : KIT francisation du pack MAGIC gratuit pour nos clients sinon 20 Frs

CD-Rom
Quadruple vitesse IDE 990 F
(se connecte à la place du 2ème disque dur)
avec driver et cable pour 1200 et 600 1 350 F
avec driver A4000 1 250 F
Sextuple vitesse IDE 1 150 F

Enceintes
HP 120 W 350 F
HP 160W 420 F

Modems
Série Cardinal (modems non-agréés PTT)
Fax/Modem/Minitel 14440 Bauds 990 F
Amiga 630 F
US Robotics 2400 Bauds 1890 F

Scanners
Epson GT 8500 Amiga 5 450 F
ADpro Epson driver 1 290 F

Imprimantes
Canon BJ 30 1 490 F
Epson stylus 820 2 090 F
Epson stylus color II 2 990 F
Logiciel Studio II 499 F

LOGICIEL
Final Copy II V.F. 490 F
Page Stream 3 0fr N.C. F
Deluxe Paint V 490 F
Imagine V 390 F
Brilliance 2.0 fr 820 F
Aminet 10 95 F
Aminet Set II 235 F
Amiga a-Net 145 F
Env. SCHWARTZ CD 175 F
Image Library 1/2/3 ou 4 99 F

CD-ROM DP

en hausse

▲ Hyper drôle
Sony interactive vient d'annoncer l'adaptation de ses jeux Playstation (Wipe out, Destruction derby, etc.) sur la Saturn de Sega.

▲ Re-hyper drôle
Philips vient d'annoncer l'adaptation de ses titres CD-I sur la Playstation de Sony.

en baisse

▼ Utra drôle
La nouvelle console de Nintendo, l'Ultra 64, est encore retardée. Elle ne sortira pas en Europe avant décembre.

BONNE NOUVELLE

Atéo, un nouveau venu sur Amiga

C'est le 1er février dernier qu'Atéo concepts a vu le jour. Situé à proximité de Nantes (à Couëron, 44), Atéo concepts est une nouvelle société de vente par correspondance de périphériques et de logiciels pour Amiga. Cela constitue déjà une bonne nouvelle. Mais il y a mieux : Atéo concepts se fait un devoir d'étudier toutes les idées de ses clients, afin de répondre à leurs besoins informatiques ou d'améliorer des produits existants sur le marché. Enfin Atéo concepts essaiera de propulser l'Amiga sur des marchés nouveaux comme l'industrie ou l'audio professionnelle, afin de permettre à tous de mieux le connaître et de l'apprécier à sa juste valeur. Les faits sont là : le monde Amiga français gagne en sérieux tous les mois !

IEU

Putty squad, le retour

Testé il y a très longtemps dans Dream, *Putty squad* n'était cependant toujours pas sorti officiellement en France. Une erreur dorénavant réparée puisqu'Acclaim France nous annonce enfin sa publication prochaine. Rappelons qu'il s'agit d'un jeu de plates-formes AGA, disposant de plus de 60 niveaux avec scrollings multidirectionnels et parallaxes. Les dizaines d'ennemis proposés vont du tireur en mongolfière à la grenouille affamée et sont tous dotés d'une animation des plus humoristiques. Vous pourrez lancer des flèches, boxer, poser des bombes, rebondir et même gonfler pour vous envoler. Tellement délirant qu'il serait dommage de passer à côté.

Putty mais costaud !

PERIPHERIQUES

8,8 Go sur un seul disque dur !

La plupart des disques du marché ont été conçus pour des transferts de données courts et continus à accès direct. Ils impliquent des intervalles libres dans les flots de données, nécessaires au recalibrage des têtes de lecture et à la correction des erreurs. Malheureusement, ces temps d'attente peuvent être de l'ordre de 850 millisecondes. Il s'en suit un ralentissement inacceptable pour l'Amigaïste travaillant sur des projets vidéos. Heureusement, DeltaGraph'X commercialise désormais des disques durs Fujitsu d'une capacité de 1 Go à 8,8 Go. Répondant à la norme Fast-SCSI 2, ces unités bénéficient en standard du label "A/V optimisé". Ce dernier correspond à une norme de qualité dans laquelle les temps d'attente ne dépasseront jamais les 30 millisecondes

ASSOCIATION

Corsaire persiste et signe à la TV

On se souvient de l'heureuse expérience de *CTV*, cette chaîne de télévision associative diffusée entre le 11 et le 15 août de l'année dernière sur la région normande. Aujourd'hui, l'association Corsaire production récidive et dépose auprès du CSA un nouveau projet de télévision locale de proximité. Diffusée par voies hertziennes terrestres à partir d'une régie constituée de plusieurs Amiga, *CTV2* pourra être regardée gratuitement par environ 25000 personnes. On y trouvera des informations nationales et locales modifiées en temps réel, ainsi que des reportages sur la région. Corsaire recherche actuellement des partenaires financiers et du matériel en prêt gratuit. Ecrire à Corsaire production, Longjumeau (91) pour tout renseignement.

Une époque formidable

La rubrique des blasés de l'informatique, la rubrique de ceux qui pensent que seule l'informatique peut les étonner, la rubrique de ceux qui ne lisent pas Dream que pour l'informatique.

• Deneuve tond le gazon maudit
Il existe déjà plusieurs magazines dédiés aux hommes homosexuels... La formule s'étend maintenant aux femmes et doit normalement s'appeler Deneuve. En l'apprenant, Catherine, notre actrice nationale, a porté plainte. Il est en effet, selon elle, tout à fait inconcevable que son nom soit utilisé pour le titre d'un tel magazine. Le titre est donc en cours de changement. Quant à l'actrice, effectivement, sa réputation n'a vraiment pas besoin de ça !

• Brochette-partie chez les taulards
Ronald Biggs, malfaiteur de renom (auteur du hold-up du train Glasgow-Londres en 1963) a trouvé un moyen de s'enrichir honnêtement, ou presque ! Il a en effet décidé d'ouvrir sa villa brésilienne aux touristes et d'y organiser des barbecues... Pour 50 dollars par personne. Le pire c'est que les affaires fonctionnent plutôt bien ! A quand la piscine-orgie chez Jacques Medecin ?

• La Cène
Bernard Loiseau dit de lui dans la presse qu'il est le cuisinier de Dieu. Il a en effet eu comme client régulier François Mitterrand. A la fin de l'article, on précise l'adresse du restaurateur... Et les prix ! Croire en Dieu est théoriquement gratuit, mais alors manger à sa table, quelle rente !

CONCURRENCE

Atari et 3DO jettent l'éponge !

Dream vous parlait le mois dernier des difficultés financières dont souffrait Atari. Aujourd'hui, l'ex-grand adversaire de Commodore prend une décision lourde de conséquences pour éviter le dépôt de bilan définitif : abandonner progressivement la *Jaguar* pour se transformer en éditeur de jeux... sur Pc ! Face à sa situation plus que critique, Atari a décidé de réagir rapidement et Ubi soft, l'importateur français, propose dès ce mois-ci le premier titre : *Tempest 2000*. Petite anecdote, Atari signale également à son catalogue la sortie prochaine du jeu *Baldies*, un produit autrefois prévu chez Gametek et qui avait bizarrement disparu de la circulation. Comme par hasard et au contraire de ce qui était initialement prévu, *Baldies* ne tournera que sur Pc et non plus sur Amiga. Ah, la vieille rancoeur Atari/Commodore...

Autre acteur intimement lié à l'histoire de notre machine, 3DO. Cette société, dont les ingénieurs sont issus de Commodore, a tenté d'imposer un standard de console 32 bits dont la technologie était dérivée de l'Amiga. La différence fondamentale avec les autres constructeurs (Sony, Sega et Nintendo) est que 3DO n'a jamais construit de machine, vendant juste des licences aux fabricants intéressés, en l'occurence Goldstar et Panasonic. A l'aube des premières consoles de deuxième génération (la fameuse *3DO M2*, soit-disant 10 fois plus puissante que l'*Ultro 64* de Nintendo), 3DO annonce qu'il ne distribuera plus de licences. Une annonce qui a l'apparence d'une mauvaise nouvelle et qui, pourtant, est loin d'en être une ; en effet, 3DO a tout bonnement revendu le concept *M2* à Matsushita pour la modique somme de... 100 millions de dollars ! Soit 10 fois plus que le prix payé par Escom pour racheter Commodore. Et 3DO d'annoncer qu'il ne reste plus qu'à investir une partie de cet argent dans le développement de logiciels pour Pc et consoles. C'est un fait, les contestataires d'autrefois se rangent dans l'uniformité du marché. Espérons que ce phénomène ne sortira pas du domaine de la console.

La console 3DO.

USA

Le Wonder 1200

Afin de pallier la faible quantité d'*Amiga 1200* distribuée sur les territoires canadiens et américains, la société Wonder vient de présenter le *Wonder 1200*, un Amiga exclusivement réservé aux états d'outre-Atlantique. Pour environ 6000 francs, ce sosie présente les caractéristiques suivantes : 6 Mo de RAM, un 68030 à 28 Mhz, un disque dur interne de 210 Mo, un moniteur multisynchro *Nec 3D* et 2 jeux (*Nigel Mansell et Zool 2*). Par contre, le Kickstart est toujours l'ancienne version 3.0 de Commodore. Vivement qu'un européen ait la même idée pour l'Amiga 4000, dont la majorité des unités est distribuée, elle, aux Usa.

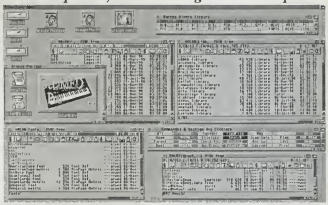
La Toute Nouvelle Exclusivité de France-Festival-Distribution:

DIRECTORY OPUS 5.2 VF

Version Intégralement Traduite en Français: Logiciel, Manuel Imprimé, Aides en ligne et Exemples

Améliorez et Transformez Radicalement votre WorkBench par un WB intelligent qui vous aide!

❒ Nombres de fenêtres et de boutons illimités avec un fonctionnement totalement multitâche à tel point que vous pouvez même le configurer tout en continuant à l'utiliser d'un autre coté!!!
❒ Aide en ligne immédiate et en français par simple clic sur n'importe quelles fonctions, cellules, ou menus dont vous désirez des précisions.
❒ Remplace totalement le WB en alliant les fonctions graphiques du Workbench (icônes) aux puissants automatismes de Directory-Opus. Il convient à tout les modèles d'Amiga sous WorkBench 2.0, 2.1, 3.0 ou 3.1.
❒ Emulation de l'ancienne version 4.0 tout en vous faisant bénéficier de toutes les améliorations de cette nouvelle version et d'une consomation de mémoire bien moindre!



Entièrement Multifenêtres-Multitâches!

Du jamais vu non seulement sur Amiga mais sur absolument toutes machines!

Directory-Opus 5.2 VF: 690 FF TTC

Directory-Opus 5.2 VF allie ainsi tous les avantages d'un gestionnaire de fichiers hyper évolué avec ceux d'une interface graphique pratique comme le WorkBench. Ce Super-Workbench aidera aussi bien les débutants par les facilités inouies d'utilisation qu'il offre que les professionnels par le gain de temps considérable qu'il vous procurera grâce à ses automatismes sans égal jusqu'ici!!! Fourni avec notre disquette supplémentaire F-F-D contenant toutes les configurations en français ainsi que nos tout derniers conseils et astuces pour aller encore plus loin avec Directory-Opus!!!

F-F-D c'est aussi de très nombreux autres logiciels Amiga intégralement francisés. Découvrez-les sur notre service Minitel 3615 FFD ou bien appelez-nous *gratuitement* au (16) 42.09.05.15 ou +33.42.09.05.15 depuis l'étranger.

PCTask 3.12 VF: 990 FF	Kit Langage C VF: 500 FF
OctaMED Pro 6.0 VF: 690 FF	Kit PasTEX VF: 500 FF
Hisoft-Basic2.5 VF: 1190 FF	Kit M.U.I 3.2 VF: 400 FF
Carte AURA VF: 1240 FF	Kit Pascal PCQ VF: 250 FF

GESTION Obligatoire: 40 FF | Option Recommandé: + 30 FF | Option EuroChèque: +50 FF | Option Prioritaire d'Urgence: +100 FF

France-Festival-Distribution: *3 Rue A. France 13220 Châteaunneuf-les-Martigues*
Tél de 8H30 à 20H30: 42.09.05.15 FAX 24H/24: 42.76.18.70 Minitel: 3615 FFD

AIR DU TEMPS

Le multimédia a bonne presse

Une cinquantaine de marchands de journaux viennent d'ouvrir, grâce à l'appui logistique des Nmpp, un espace multimédia à côté de leur rayon presse. Vous pourrez y trouver tous les derniers produits multimédia et bénéficier des conseils avertis de votre revendeur.

Ces points de ventes sont également équipés de bornes multimédia à écran tactile. Celles-ci vous permettront de "feuilleter" vos magazines préférés mais aussi de lancer la démo de certains logiciels présents au rayon multimédia.

JEU

Alien breed 3D II cherche infographiste

Team 17 prépare actuellement la suite du fameux *Alien breed 3D*. Le moteur graphique de ce deuxième épisode est déjà prêt et devrait surpasser celui du leader actuel en la matière, *Breathless*.

Alien breed 3D.

Par contre, le projet manque encore de graphismes aussi peaufinés que la programmation. L'équipe anglaise a donc décidé de lancer un appel d'offre au travers de la presse Amiga pour trouver les meilleurs talents. Si la célébrité vous tente, sachez que le but est d'inventer et de dessiner les monstres du jeu. Il conviendra de réaliser des sprites animés en six images pour chacune des poses suivantes : de face, de profil droit, de profil gauche, de dos et quand ils meurent. Deux images supplémentaires devront également être prévues pour l'expression du monstre qui tire et il est possible d'utiliser une palette allant jusqu'à 256 couleurs, la taille du personnage n'est pas définie. Envoyez vos oeuvres à Phil Quirke Webster de Team 17, à Ossett (dans le Comté de West Yorkshire, en Angleterre).

HOT-LINE

Final assistance

Après 6 mois d'existence au service du domaine public et de l'Amiga, Final-DP lance une nouvelle ligne téléphonique qui sera ouverte deux heures par jour du lundi au samedi de 15h à 17h. Vous pourrez suivre l'évolution de vos commandes, poser des questions spécifiques à la recherche d'un logiciel ou à son fonctionnement. Final assistance répond au (16) 20 89 78 15.

NOUVEAUX STANDARDS

Création d'une section Amiga !

Le club Microtel St-Brieuc (22) a le plaisir de nous annoncer qu'une section dédiée à l'Amiga va bientôt être mise en place. Les Amigaïstes intéressés peuvent cependant d'ores et déjà les rencontrer pour participer à leurs nombreuses activités. En voici un échantillon : découverte d'Internet, initiation à l'infographie, programmation de jeux et utilitaires, apprentissage de Linux ainsi qu'une initiation à l'informatique en générale. Le club est ouvert tous les samedi de 9h30 à 12h00 et de 14h00 à (au moins) 17h00. Son Vice-Président, Stéphane Campan, est un Amigaïste convaincu !

EXPO

Amiga show 96

Après l'énorme succès de l'Amiga expo 95, les distributeurs sont tous les jours plus nombreux à réserver leur stand pour le très attendu Amiga show 96, qui se tiendra à Rhode-Saint-Genèse (Belgique) les 4 et 5 mai prochains. La liste se voit ce mois-ci allongée par les belges Digital precision, Amiga city, Génération Amiga, Amiga products et par les français Adfi, Fds et Dream (évidemment). Bien entendu, on y retrouvera aussi les plus grands noms du marché : Amiga technologies, Village tronic, Electronic design et Alpha data. Rappelons qu'une partie du salon sera réservée à l'occasion, idéal pour vendre du matériel ou faire une bonne affaire. A ne pas rater, donc.

Le coin des fanzines

Amimag n° 3 - Avec la parution de ce troisième numéro, le fanzine belge *Amimag* confirme sa vision essentiellement ludique du marché Amiga. Outre quelques articles consacrés au pourquoi de l'Amiga face aux nouvelles consoles, on trouvera de nombreux tests de programmes shareware et l'interview exclusive de Mélanie Angélié, la charmante présentatrice de l'émission *Mission galaxia*, sur France 2.

Amiga life n° 4 - Amiga Life débarque de mois-ci de nouveautés : une nouvelle maquette des plus heureuses et la traduction intégrale du fanzine en fichier *AmigaGuide*. Ce dernier a même été déposé sur le site Aminet et devrait être disponible dans les prochaines collections de DP. Au sommaire de ce dernier numéro, on retrouve des articles de fond écrits avec intelligence (*Requiem pour un Amiga*), des tests de jeu (*Alien breed 3D, Super stardust, Pinball mania, Dune 2*) et des tests d'utilitaires DP (*XFH* ainsi que 5 programmes musicaux).

Ram n° 6 - C'est indéniable, *Rom* reste le leader des fanzines Amiga, de par sa conception très professionnelle et sa périodicité garantissant la fraîcheur de ses actualités. On y trouve entre autres une bidouille hard permettant de rendre plus compatible le lecteur de disquette des nouveaux *Amiga 1200*, une config du mois spéciale 4000 et 2000 et l'installation ultra-détaillée de *ShapeShifter*, l'émulateur Mac shareware pour Amiga. Super nouveauté, *Ram* est désormais agrémenté de deux pages supplémentaires dont le but très instructif est d'énumérer le contenu des anciennes disquettes ainsi que tous les sites Internet consacrés à l'Amiga.

SUPERBE, ÇA CONTINUE !

-20 %

sur le premier article de votre prochaine commande.

Offre valable sur toute création (*) ou exclusivité (*) des Éditions A.D.F.I. jusqu'au 31 mars.

Voici de quoi nourrir efficacement votre AMIGA® !

OctaMed	600
AZUR ou GED+Ortho	330
BlitzBasic 2.1	420
OPUS ou DirWork	600

Entièrement en *français*

Catalogue 10 F ou 4 timbres à 2,80 F.

TÉLÉPHONE 33+ 73 93 77 31.
TÉLÉCOPIE 33+ 73 34 05 15.
MODEM 33+ 73 34 07 57.
EMAIL adfi@ramses.fdn.org

Éditions A.D.F.I.

La force créatrice en action.

Résidence les Cottages, 83 rue André Theuriet
F-63000 Clermont-Ferrand.

Mars 1996

Frais de gestion livraison en 48 heures — **Contre-remboursement**

Logiciel 40, matenel 70, etranger +15, recommandation +30 F. Après accord téléphonique 110 F.
Délai maximum gerant dans la limite des stocks disponibles : téléphonez-nous. 53 revendeurs locaux.

A.B.E. 3.60.B

Le plus puissant éditeur et réparateur des disques et de leurs protections. 720 F*. ***(-20%=576)**

Workbench & Système

Le cours hypertexte Amigaguide indispensable à la compréhension de votre Amiga. 200 F* ***(-20%=160)**

Modem USRobotics *Internet*

Vers les autoroutes de l'information avec une grande aisance.

Sportster 14400 990 F **Courier 28800** 3190 F
Sportster 28800 1750 F. + 12 Mo de logiciels dedies.

Modems en français avec agrément France Télécom

Annabella GFA

Le cours en 8 disquettes 400 F*. ***(-20%=320)**

Jennifer Amos

Le cours en 5 disquettes. 250 F*. ***(-20%=200)**

PageStream3.i

Adaptation A.D.F.I. 2490 F

La référence en publication assistée par ordinateur. Coffret expliqué et complétement francisée. Mise à jour de **Propage** ***(-20%=1992)**

Filtre TextFX 300 F, autres 200 F.

Encyclopédie ADFI

Création A.D.F.I. 300 F

Toute la connaissance de l'**AMIGA®** enfin disponible.

Tome 1 : Exec. ***(-20%=256)**

typeSmith 2.5b

Adaptation A.D.F.I. 1290 F

Le filrage papier ou écran enfin parfait La référence des créateurs et correcteurs de fontes Version expliquée & complétement francisée. ***(-20%=1032)**

Décollages

Création A.D.F.I. 990 F

L'éducatif des 3 ans ½ à 11 ans.

L'éducatif que votre enfant attendait ... ***(-20%=280)**
Thème supplémentaire "Espace" 120 F.* ***(-20%=96)**
Thème supplémentaire "Lettres" 120 F.* **(-20%=96)**

HiSoft Devpac 3.50

Exclusif A.D.F.I. 990 F

Le langage de référence **respectent** le nouveau guide de style, ultra-rapide, "tout en un", éditeur, assembleur, desassembleur, etc.. ***(-20%=792)**

Nouvelle version en 6 disquettes.

Stylus-LQ-Canon

Création A.D.F.I. 190 F

Le pilote d'impression des imprimantes et compatibles de la série Stylus ou LQ.

DÉCOUVRE KID PADDLE L'UNIQUE SÉRIE DE BANDE DESSINÉE CONSACRÉE AUX JEUX VIDÉO !

SI TU ES UN GARS MESURE TOI AU KID

EDITIONS DUPUIS. 49 FF.

Vous vendez **43 20 76 91**

Vous achetez **43 21 76 91**

53, RUE DE L'OUEST 75014 PARIS
MÉTRO GAITÉ OU PERNETY

Ouvert le lundi de 14h à 19h et du mardi au samedi 10h à 19h.

Achat, vente et dépot-vente sur tout le matériel AMIGA !!!

A 500 1 Mo :	800 F	Ext. 512 K A500 :	250 F
A 600 1 Mo :	800 F	Lecteur Ext. 3"5 :	300 F
A 1200 2 Mo :	1800 F	A 1084S :	790 F
A 1200 2 Mo HD :	N.C.	Lecteur Int. A500 :	350 F
A 2000 1 Mo :	1500 F	Alimentation A500 :	350 F
A 1200 + Pack Magic :	3190 F	Disque Dur Divers :	N.C.
A 1200+DD170+PMagic :	3990 F	Souris :	190 F

Génération Micro achète cash !

Unité centrale A500, A600, A 1200, écran 1083, 1084 et 1085 ou en panne.

Génération Micro, la garantie :

Matériel garanti 6 mois pièces et main d'œuvre.
Logiciels garantis 30 jours. S.A.V. assuré par nos soins.

Génération Micro, la solution dépot-vente pour tous vos logiciels

Expédition sur toute la France. Livraison sous 3 jours.

TURTLE BAY DIRECT

Les Chennevieres . 03320 Le Veurdre Tél : (16) 70.66.44.25 Fax: (16) 70.66.42.20
Ouvert du lundi 14 H a 19 H et du Mardi au Samedi 10 H-12H et 14 H a 19 H

MATERIEL NEUF

CD ROM DOUBLE VITESSE EXTERNE : 750 F

UN PBLEME DE SAV: 70 66 43 43

Cartes AMIGA 1200 Escom NU+ WB3.1 2530 F ROM 3.1

AMIGA CD 32 890 F AVEC 3 JEUX

AMIGA TOWER 1200 3990 COMPLET WB 3.1

GARANTI 1 AN SUR LES AMIGA 1200 & 1200 HD - GARANTI 6 MOIS CD-32 SAUF MANETTE - LISTE DES JEUX SUR DEMANDE

LES OFFRES CD ROM DU MOIS

CDROM ATAPI NU

CD 2X	450 Frs
CD 4X	790 Frs
CD 6X	990 Frs
CD 8X	N C

CD ROM ATAPI EXTERNE

CD 2X	750 Frs
CD 4X	1190 Frs
CD 6X	1390Frs
CD 8X	N C

Pour A600/1200/4000 complet pret a brancher

Pour A600 Prevoir un HD

CDROM SCSI NU:

CD 2X	NC
CD 4X	2190 Frs

CD ROM SCSI EXTERNE

CD 2X	890 F
CD 4X	N C

ACCESSOIRES

Boitier scsi nu	410 Frs
Cable SCSI I / SCSI II	185 Frs
Cable SCSI 50 Pts / 50 Pts	100 Frs
Boitier Extractible IDE	180 Frs
Boitier Extractible SCSI	200 Frs
Option Alimentation externe 220v pour CD Rom Atapi Externe + Boitier rigide	190 Frs
SQUIRREL SEUL 410 F AVEC CD /HD 380 F	

A500 - 512 KO AVEC HORLOGE 250 FRS
A500 - 2 MO AVEC HORLOGE 770 FRS

A500 Plus - 1 M	280 Frs
A600 - 1 Mo sans horloge	380 Frs
A600 - 1 Mo avec horloge	460 Frs

EXTENSIONS MEMOIRES

Externe tout Amiga 880 ko	320Frs
Exter nu amiga 1.76 MO	**790 Frs**
Interne Amiga 500 880 ko	295Frs
Interne A 2000 880 ko	350Frs
Interne A600/1200 880 K	295 Frs
Interne A1200/A4000 1.76 MO	**NC**

LECTEURS DISQUETTES

LE COIN DES DISQUES DURS

IDE SUPERDRIVE HD EXTERNE 299 Frs

HD externe + câbles IDE2.5/3.5)
facile à monter /manueld'installation

SUPERDRIVE + pour connecter un HD 3,5 + un 2,5	350 Frs
Adaptation Superdrive en Superdrive+	150 Frs

DISQUES DUR INTERNE AMIGA 1200

80 Mo 2.5 PROMO	590 Frs	200 Mo 2.5	890 Frs
145 Mo 2.5	790 Frs	635 Mo	NC
540 Mo PROMO	1090 F	850 Mo	1310Frs
Cables+doc+disk	60 Frs	1.Go	1550 Frs

EXTERNE A 600 / A 1200

Prix du HD nu + prix du boitier=Prix du Hd Externe
30Mo de DP ou Interface Midi gratuit

DISQUES DURS SCSI

120 Mo	990 Frs	210 Mo	1090Frs
545Mo	1290 Frs	1 Giga scsi	1990Frs
Boitier SCSI	410 Frs	Squirrel	410 Frs Seul

BOITIER HD POUR A500 ET A500+

Boitier TBD HD IDE + RAM 0ko	690 Frs
Boitier Mtec+Ram Simm 0k+Romswitch	790Frs

CARTE SCSI +RAM A1200

SUP TBD 2000 Carte Cont IDE+80 MO	790 Frs

BARETTES SIMMS

1 Mo en 8 bits	285 Fr
4 Mo en 32 bits	690 Fr
8 Mo en 32 bits	1590 Fr

CD ROM QUADRUPLE VITESSE EXTERNE 1190 F

Un CDROM IDE pret a brancher sur votre A600/1200/4000

Tout nos prix sont TTC. Payement En CB CHEQUE CRBT Offres Valables dans la limite des stocks disponibles .
Contactez nous pour les frais de port

TURTLE BAY DIRECT

Les Chennevieres . 03320 Le Veurdre Tél : (16) 70.66.44.25 Fax: (16) 70.66.42.20

Ouvert du lundi 14 H a 19 H et du Mardi au Samedi 10 H-12H et 14 H a 19 H

LES EXTENSIONS MEMOIRES ET ACCELERATRICES

Pour A1200

TBD 1200 0Ko +emplacement Copro	415 Frs
MTEC TOP 1 68030-28 MHZ PROMO	950 Frs
MTEC kit SCSI	690 Frs
NEW TBD HYPER3 680EC30 - 40 A 50 MHZ PROMO	*1190 FRS*
Blizzard 1230 IV 68030 - 50 MHZ	1450 Frs
Blizzard 1230 IV 68030 - 50 MHZ + COPRO	1990 F
Kit SCSI 1230 IV	750 Frs
BLIZZARD 1260 +COPRO 50 MHZ	***4930 FRS***

carte GVP nous contacter pour les prix

Coprocesseurs: 20/28 MHZ 150 Frs

PLCC 33/50 MHZ 360 Frs

LES NOUVEAUTES DU MOIS

Tower A1200 complet avec clavier externe detachable tres simple d'installation , rapide; il faut compter 11 Minutes en tout pour tout monter. Aucune soudure est necessaire. Il vous permet d'etre operationnel tres rapidement.Le clavier livre est different de celui du A1200. Il s'agit d'un clavier CDTV ***PRET A BRANCHER 1290 F***

La version que l'on vous propose ce mois , vous permet d'avoir un Amiga 1200 Escom en tour complet avec clavier detachable, lecteur interne souris , Manuel et disquettes 3.1

POUR SOMME DE 3990 F

KIT TBD KEY + CLAVIER 790 F

Romswitch A500/A500+/A2000(Pour installer 2 Roms)	150 F
Romswitch A600(Pour installer 2 Roms)	180 F
ROMSWITCH A1200 (POUR INSTALLER LA ROM 3.1 CD32)	***N C***
Rom 1.3,2.04,2.05	145 F
Workbench 3.00 Disquettes +Manuel	190 F
SOURIS AMIGA 400 DPI NOUVEAU	***99F***
Souris Optique Golden	150 F
Souris Opto Mecanique	199 F
TRACK BALL PROFESSIONNEL NOUVEAU	***230 F***
Switch midi interface	50 Frs
Interface Midi +Soft	80 F
Pack Dynamite complet	100F
Horloge Amiga 1200	190 Frs
ALIMENTATION AMIGA SUPER 155 WATTS	***300 F***
10 DISQUETTES 3.5 HD	***27 FRS***
1 ENCEINTES 2*120 W AMPLI	***270 FRS***
FOOT PEDAL (COMPLEMENT EFFICACE DES AMATEURS DE COURSE DE VOITURE ET DES SIMULATEURS) S'UTILISE AU PIED	***90 F***
JOY TOP TBD (SI VOUS RECHERCHEZ LE MEILLEUR , IL SERA VOTRE PARTENAIRE EFFICACE ET ROBUSTE)	***95 F***
SCANNER PARAGON 600+SQUIRREL	***2990F***
LOGICIEL SCANQUICK	***830 F***

SUPER PROMOTION

CD ROM PORTABLE AUTONOME SCSI

Livré avec cables SCSI, alimentation, pack batterie, ecouteurs,housse.(fonctionne sur PC,Mac,Amiga) il se transforme en cd portable audio

PRIX SUPER SPECIAL QUANTITÉ LIMITÉE

890 F

AVEC L'INTERFACE SQUIRREL 1250 F

LES OCCASIONS

Carte A500 PLUS nue	350 F
Clavier A500/1200	130 F
Moniteur 1803	890 F
Lecteur interne Occas	100 F
Souris Amiga Occas	50 F
Rallonge joystick	90 F

Le Coin du Soft:

My First Amiga	50 F
Manuel AREXX 3.0	100 F
Manuel Amigados 3.0	100 F

2000 Disquettes de jeux a 5 F

LE STAND CABLERIE

Cable DB9/DB9 Male	50 F
Cable Moniteur DB	90 F
Cable Din 5 / DB23	80 F
Cable Parnet	90 F
Adapt VGA / DB 23	99 F
CD32-LINK	95 F
Cable Peritel Amiga	75 F
Cable Peritel CD32	95 F

LES MACHINES ESCOM SONT ARRIVEES A4000/40/1 GO H DISPO

MONITEUR 1438S STEREO

2100 FRS

BJ30	*1290 F*
BJC70	*1990 F*
LBP460	*2990 F*

AMIGA ET COMMUNICATION

Communicator III (LE TOP)	450 F
Communicator III Light	290 F

L'interface S-Port permet de relier une console CD32 à un Amiga via le port RS232 (série), livrée avec un CD domaine public

AMIGA S-PORT	**390 Frs**
S-PORT + CD 32 + 3 JEUX	***1190FRS***
CD32 + COMMUNICATOR III	***1340FRS***
LOGICIEL IDEFEIX+MANUEL	***320 FRS***
VOICI POUR LES SURFERS D'INTERNET VOS SKI	
MODEM USR 14400 V34	***1030 FRS***
MODEM USR 28800 V34	***1690 FRS***

Turtle vous offre le cd @-net et 1 mois sur Internet

AMIGA 1200 ESCOM PACK DE JEUX	***3190 FRS***
AMIGA 1200 +HD 170 MO+SCALA	***3680 FRS***
AMIGA 1200 ESCOM SURFER	***4400 FRS***

TBD SCANNER A MAIN

Scanner 400 DPI a Main 256 niv gris 990 F

SX32 ENFIN!!!!!! POUR VOTRE CD32

Port VGA,RGB,Parallele,serie,Lecteur externe 880 ko et 1.76 Mo,Horloge,HD 2.5,Extension Simm 32 Bit ext. a 8 Mo

1590

DREAMETTE
RECHERCHE
PETER PAN
ÇA Y'EST J'Y SUIS ENFIN, JE L'AI TROUVE !
... PETER...
... PETER PETER PAN ...
?
BAM
... PUTAIN D'MOUCHES... J'ÉTAIS SCEPTIQUE AU DEBUT. MAIS Y'A PAS A DIRE, J'AI BIEN FAIT DE M'ABONNER
DREAM
J'AI DU ME TROMPER D'ADRESSE

BONS PLANS DES SUPERS AFFAIRES

Acheter à meilleur prix ? Obtenir gratuitement toutes sortes de cadeaux ou d'avantages ? Facile avec les bons plans de Dream ! Chaque participant s'engage à vous faire bénéficier d'avantages exclusifs si vous lisez le magazine ! Pour en profiter, deux solutions : - lorsque vous achetez directement en boutique présentez le magazine lors de votre achat ; - lorsque vous achetez par correspondance, envoyez un bon découpé ci-dessous avec votre commande et votre règlement (attention, n'oubliez pas les frais d'envoi et de gestion). Reportez-vous aux publicités du magazine pour mieux connaître les produits des sociétés présentes dans cette rubrique. Attention, ces offres ne sont valables que jusqu'au 31 mars, date de sortie du prochain numéro en kiosque... n'attendez pas !

• Aima diffusion
Pour 10 disquettes achetées, 1 disquette vous est offerte.
Aima diffusion, 7 allée Boufflers, BP 8575, 64185 Bayonne, tél : (16) 59 25 61 20.

• Amie
Pour l'achat d'un lecteur CD-Rom, Amie vous offre une réduction de 30 % sur l'achat de 10 CD-Rom DP dans un délai de 6 mois.
Amie, 11, Bld Voltaire, 75011 Paris, tél : (1) 43 57 48 20.

• Applimatic
Pour chaque CD-Rom commandé, le dernier CD Fred Fish ou Aminet vous est offert.
Applimatic, route de Montreux, 1618 Châtel-St-Denis, Suisse, tél (19 41) 21 931 40 31.

• Axiom computer
Réduction de 3 % sur tout le magasin à tous les lecteurs de Dream.
Axiom computer, 3, avenue Charles de Gaulle, 78800 Houilles, tél : (1) 39 68 33 80.

• Dream games
Pour toute inscription au club durant le mois de mars, 3 démos jouables parmi les suivantes : Blitz basic 2.16, Breathless (A1200), Gloom deluxe (WB2 + 2 Mo + 68020) + Nemac IV (idem), Worms, Zeewolf 2.
Dream games, 9 rue Duwez, 7500 Tournai, Belgique, tél : (19 32) 69 22 65 46.

• Editions Adfi
20 % de réduction sur le premier article de votre prochaine commande.
Offre valable sur toute les créations ou exclusivité des Editions Adfi. Editions Adfi, résidence les Cottages, 83 rue André Theuriet, 63000 Clermont-Ferrand, tél : (16) 73 93 77 31.

• Fds
Pour l'achat de 3 CD-Rom : 10 % de réduction sur le troisième.
1 disquette DP gratuite, pour 8 achetées.
3 disquettes DP gratuites, pour 15 achetées.
Fds, BP 134, 59 453 Lys Lez Lannoy Cédex, tél : (16) 20 02 06 63.

• Firstsoft
10 % de réduction sur le lot de 16 disquettes présent dans notre publicité soit 129,60 francs au lieu de 144 francs. Les frais de port sont de 15 francs.
Firstsoft, 6, rue de Carnac, 78180 Montigny le Bretonneux, tél : (1) 30 64 97 74.

• France festival distribution
Magie-user-interface, l'interface indispensable VF complète et enregistrée au prix de 380 francs au lieu de 400 francs.
Kit Pas tex VF, le seul traitement de textes scientifique sur Amiga au complet sur 10 disquettes : 460 francs au lieu de 500 francs.
Participez aux plus grands tournois avec le jeu Tennis cup II en VF pour tout Amiga, sont prix est de 200 francs.
Ffd, 3, rue Anatole France, 13220 Chateauneuf-les-Martigues, tél : (16) 42 09 05 15.

• Final DP
1 disquette gratuite pour 4 facturées.
3 disquettes gratuites pour 10 disks facturées.
7 disquettes gratuites pour 20 disks facturées
Offre spéciale : notre catalogue est envoyé gratuitement avec chaque commande de plus de 4 disquettes.
Final DP, 159, rue Voltaire, BP 202, 59334 Tourcoing Cédex, tél : (16) 20 03 62 72.

• Génération micro
Si vous recherchez tout type de logiciel pour Amiga ou si vous désirez revendre votre matériel ou vos jeux, contactez-nous ! (nous vous rachetons tout comptant).
Génération micro, 53 rue de l'Ouest, 75014 Paris. Tél : (1) 43 21 76 91.

• Ifa
Pour 10 disquettes commandées, 2 disquettes gratuites.
Ifa, 11, rue des Ecoles, 59680 Colleret, tél : (16) 27 67 77 67.

• Jessico
Pour plus de 400 francs d'achats facturés, 1 tapis souris ou 1 disquette démo offerte.
Pour plus de 600 francs d'achats facturés, 1 tapis souris + 1 jeu Amiga offerts.
Attention, les frais de port ne sont pas inclus !
Jessico, 130, Bd de la Madeleine, 06200 Nice, tél : (16) 93 97 22 00.

• Orion
Super offre sur le Maestro pro midi kit à 1440 francs au lieu de 1490 francs, comprenant : 1 clavier Midi complet MK6961, 1 interface Midi pro, 2 câbles Midi, 1 logiciel séquenceur pro music X 2.0.
Le CD Aminet #10 à un prix exceptionnel de 69 francs.
Breathless au prix de 245 francs.
1 CD gratuit pour l'achat d'un lecteur de CD-Rom.
Le nouveau Blitz basic 2.1 en version française au prix de 420 francs.
Orion diffusion, BP 299, 61008 Alençon cédex, tél : (1) 33 82 67 65.

• Mig informatique
5 % de réduction sur la carte Falcon 68040 pour Amiga 1200.
Pour la VPC, les frais de port sont gratuits.
Mig informatique, 20, rue Consolat, 13001 Marseille, tél : (16) 91 50 22 55.

• Photon SR
Remise de 5 % sur tous les disques durs Scsi 2.
Frais de port gratuits pour toute commande dépassant 2000 francs.
Photon SR, 3, rue de la Tuilerie, Les Granges Galand, BP 129, F-37550 Saint Avertin, tél : (16) 47 32 90 20.

• Planète multimédia diffusion
Pour un achat de 400 francs, 1 jeu vous sera offert.
Planète multimédia diffusion, 4, rue Albert 1er, 95260 Beaumont S/Oise, tél : (1) 34 70 39 33.

• Premier mail order
Pour toute commande, vous est offert un coupon spécial permettant de parrainer un ami et de bénéficier de 30 francs de remise sur chaque jeu de valeur supérieure à 399 francs.
Premier mail order, 9-10 Capricorn center, Basildon, Essex, SS14 3JJ, Angleterre, tél : (19 44) 268 271 172.

• Quartz informatique
1 CD Aminet vous est offert avec tout lecteur de CD Scsi 2x acheté.
Quartz informatique, 2, bis avenue de Brogny, 74000 Annecy, tél : (16) 50 52 83 31.

• SL diffusion
Opération envoi gratuit des Amiga 1200 au mois de février !
Pour tout achat d'un Amiga 1200, nous vous offrons les frais de port.
Expédition à votre domicile en 24/48 h par transporteur express.
Pour chaque lecteur de CD-Rom acheté, 1 Aminet offert.
SL diffusion, 6, rue d'Obernai, 67300 Strasbourg-Schiltigheim, tél : (16) 88 62 20 94.

• Turtle bay direct
Pour tout achat supérieur à 500 francs, 1 pack de jeu vous sera offert.
Turtle, l'Etang Simon, 03320 Le Veurdre, tél : (16) 70 66 44 25.

LISTE DES ANNONCEURS

Adfi p. 15, Alma p. 2, 3, Amie p. 22, 23, Applimatic p. 61, Axiom computer p. 7, Digital précision p. 49, Dream Games p. 61, Dupuis p. 13, Fds p. 51, Ffd p.13, Final DP p. 65, Génération micro p. 15, Ifa p. 46, 47, Jessico p. 39, Micro market p. 63, Orion p. 5, Photon SR p. 29, Planète Multimédia 4ème de couve, Posse Press 3ème de couve, Premier Mail Order p. 43, Quartz informatique p. 9, SI diffusion p. 73, Turtle Bay Direct p. 16, 17.

PUBLICITÉ

Dream dégage toute responsabilité sur l'application de ces offres qui sont entièrement prises en charge par les annonceurs.

Le kit Internet Amiga

Ça y est, Internet se démocratise, tout le monde peut y avoir accès. Pour pouvoir vous aussi surfer sur la vague, il vous faut acquérir un modem, choisir un fournisseur d'accès le plus sérieux possible, et installer les logiciels adéquats. Si ces deux premières étapes ne dépendent que de vous, la dernière peut se révéler un peu plus délicate.

En effet, le nombre et la complexité des logiciels Internet disponibles sur Amiga s'accroissant de jour en jour, l'utilisateur novice risque fort d'être dépourvu lorsque la brise sera venue... D'autant plus que ces chers fournisseurs d'accès (on dit aussi "providers") ne proposent que rarement un kit de connexion Amiga (à notre connaissance, seul le Club internet de Grolier interactive s'occupe encore de notre chère machine). Quelques indépendants (Cuda par exemple) ont donc planché sur le sujet, et proposent chacun leur propre kit, spécialement configuré pour un fournisseur donné. Erl soft a choisi une approche légèrement différente, en distribuant plusieurs versions d'un seul et même kit, chacune adaptée à un fournisseur différent.

Le gag du mois

Vous allez rire : le *Kia* (Kit internet amiga) est disponible sur... Internet ! On peut le récupérer en téléchargement à l'adresse suivante : http://www.worldnet.net/~erlsoft/kia.html. Un support technique est prévu par email (courrier électronique) aux adresses erlsoft@worldnet.net et ymorin@dialup.francenet.fr. Mais on me fait signe en régie qu'un service Minitel est également disponible, au (1) 48.89.96.66, rubrique "HotLine du Kia".

Installation

Pour l'instant, deux versions seulement sont disponibles, la première, configurée pour FranceNet, et la seconde, pour WorldNet. D'autres sont prévues pour un avenir plus ou moins proche. Notez que vous devez déjà être abonné à l'un de ces deux fournisseurs avant d'installer le *Kia*, sous peine de ne pas pouvoir répondre à quelques questions élémentaires (nom de login, mot de passe, etc.). Chaque version se décompose en quatre archives Lha, qu'il vous faudra décompacter dans un seul et même répertoire. Ensuite, un double-clic sur l'icône "Kit_Install" suffit à lancer l'installation, laquelle fait appel au programme Installer, lequel ne fait pas partie du kit : assurez-vous donc qu'il est disponible quelque part sur votre disque dur. Enfin, nous avons dû faire face à un léger problème lié à une erreur dans le script d'installation, qui se trompe dans le nom d'un fichier à copier. Ce n'est pas grand chose à corriger lorsque l'on connaît un peu l'Installer, mais ce n'est pas le cas de tout le monde.

Après l'installation, le Kia est fin prêt.

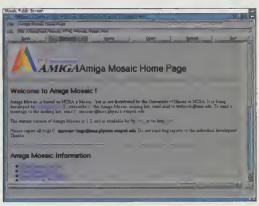
Composition

Comme tout kit qui se respecte, le *Kia* est composé de plusieurs outils d'origines diverses. Le choix de

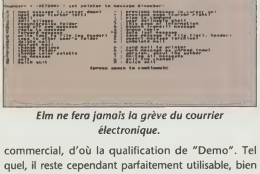
L'incontournable AmiTCP, ici en version 4.0 Demo.

ceux-ci est tout à fait subjectif et personnellement, je ne suis pas d'accord avec tous. M'enfin, Erl soft n'a pas non plus choisi les pires et de toute façon, rien n'empêche, une fois habitué au réseau, d'aller en chercher d'autres ailleurs. Il est important de préciser ici que le *Kia* n'intègre que les logiciels eux-mêmes, leur documentation ayant été laissée de côté, sans doute pour des raisons de place. D'ailleurs, il est clairement indiqué que l'installation du *Kia* sur votre Amiga vous oblige moralement à télécharger le plus rapidement possible les archives complètes de tous les outils du kit. Vous aurez été prévenus.

• Le premier et absolument indispensable de ces outils est l'incontournable *AmiTCP*, dont la version *4.0 Demo* est fournie. *AmiTCP* est la couche TCP/IP indispensable à toute connexion Internet ; c'est lui qui gère la communication avec les ordinateurs de votre fournisseur. D'origine finlandaise, *AmiTCP* était dans le domaine public avant de devenir



Mosaic pour aller surfer sur le Web.

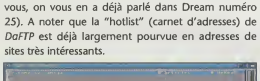


Elm ne fera jamais la grève du courrier électronique.

commercial, d'où la qualification de "Demo". Tel quel, il reste cependant parfaitement utilisable, bien que bridé. Un document en anglais décrit la manière de commander la version commerciale complète.

• La navigation sur le World wide web est assurée par le non moins incontournable *Amiga Mosaic*, dans sa version *1.3*. Pourquoi ne pas avoir choisi la version *2.0*, beaucoup plus agréable à l'emploi ? La question reste posée. A noter que *Mosaic* utilise les bienfaits de *Mui*, lequel ne fait pas partie du *Kio*. Conclusion : si *Mui* n'est pas encore installé sur votre machine, vous devrez commencer par aller le télécharger par Ftp sur Aminet (répertoire "dev/gui" je le dis, ça peut toujours servir) avant que de pouvoir utiliser *Mosaic*...

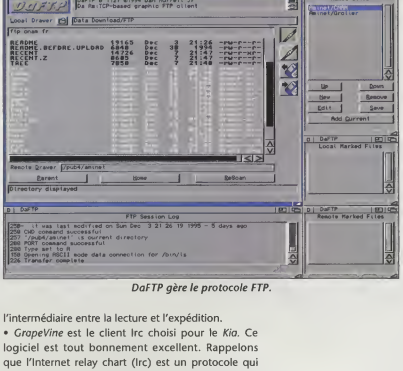
• Justement, *DaFTP* est présent pour gérer les connexions aux différents sites Ftp du monde entier, et pour le cas qui nous préoccupe plus particulièrement, aux sites Aminet (mais si, rappelez-vous, on vous en a déjà parlé dans Dream numéro 25). A noter que la "hotlist" (carnet d'adresses) de *DaFTP* est déjà largement pourvue en adresses de sites très intéressants.



Avec GRn, pas besoin d'attendre 20h pour avoir les dernières news.

• L'email, grâce auquel l'on peut échanger des messages avec des correspondants du monde entier, est géré par deux programmes distincts : *AmiPOP* et *Elm*. Le premier sert à récupérer les messages qui vous sont destinés lorsque vous vous connectez au réseau. Le second peut être utilisé "off line" pour lire votre courrier et y répondre. *Elm* est peut-être excellent, mais il est très austère et pas convivial pour deux sous. Un outil tel que *Voodoo* (qui de plus gère parfaitement les courriers multi-partites) aurait sans doute été plus adapté.

• *GRn* vous permettra de consulter les news. Pas moins de quatre icônes sont nécessaires : "Inc_New_Group" permet de s'abonner à un groupe de news (par exemple et au hasard, fr.comp.sys.amiga, la conférence des programmeurs Amiga français), *Get_Articles* permet de récupérer les articles postés depuis votre dernière connexion au réseau, *Send_Articles* poste vos nouveaux articles, et *GRn*, le programme principal, se charge de tout



DaFTP gère le protocole FTP.

l'intermédiaire entre la lecture et l'expédition.

• *GrapeVine* est le client Irc choisi pour le *Kia*. Ce logiciel est tout bonnement excellent. Rappelons que l'Internet relay chart (Irc) est un protocole qui permet à plusieurs utilisateurs des quatre coins du monde de dialoguer en direct et en temps réel par clavier interposé.

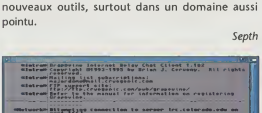
Documents

L'un des points forts du *Kio* est sans aucun doute la présence de plusieurs documents d'introduction à l'Internet, tous en français bien de chez nous. Outre un résumé efficace des outils du kit et de leur utilité, on trouve une liste de Faq (Frequently asked questions, les questions les plus couramment posées) avec, bien sûr, leur réponse, et une description d'Internet, de ses standards et de ses applications. Bien qu'un peu courts, ces documents sont très riches en enseignements.

Homogène

Globalement, le *Kit internet amiga* est plutôt homogène. Les outils choisis sont assez performants, mais on sent que les auteurs du kit sont déjà des habitués du réseau, et surtout, qu'ils connaissent bien les différents problèmes de configuration d'un Amiga pour Internet. Malheureusement, on aurait aimé qu'ils mettent ces connaissances à profit pour éviter à l'utilisateur moins féru les inévitables difficultés inhérentes à l'installation de tant de nouveaux outils, surtout dans un domaine aussi pointu.

Septh



GrapeVine, pour se taper la causette en direct.

AMIE LE PRO.

11 Bd Voltaire 75011 PARIS

(1) 43 57 96 18

Fax : (1) 43 57 10 01

ouverture : 10h à 19h

11 ans d'expérience

OCCASIONS

Photo non contractuelle

Amiga 500	**700°**	Moniteur 1083S	**800°**
Amiga 500+	**800°**	Moniteur 1085S	**800°**
Amiga 600	**900°**	Moniteur 1084S	**1000°**
Amiga 2000	**1500°**	Moniteur SVGA	**1000°**
Amiga 1200	**1800°**	Imprimante à part de	**300°**
Amiga CD32	**900°**	Lecteur externe	**250°**

LOGICIELS

GRAPHIQUES

DELUXE PAINT V	**590°**
PERSONNAL PAINT 6.4	**490°**
PANORAMA	**850°**
ANIM. WORKSHOP	**1150°**
IMAGE FX	**1490°**
PHOTOGENICS	**590°**
MAIN ACTOR BROADCOAST	**NC**
SCENARY ANIMATOR	**590°**

VIDEO & SON

SCALA VT 100	**199°**
SCALA MM 211	**790°**
SCALA MM 400	**1490°**
IMAGE VISION	**749°**
CINEMORPH	**290°**
MUSIC X 2.0	**349°**
AUDIO SCULPTURE	**250°**
OCTAMED 6.0 VF	**690°**

BUREAUTIQUE

FINAL COPY II	**390°**
TURBO CALC 3.5	**490°**
D. OPUS 5.12 VF	**690°**
PAGE STREAM 3.0	**1150°**
TURBO PRINT 4.0	**560°**
STUDIO 2	**490°**
DIRWORK 2.1 VF	**690°**
DIAVOLO BACKUP 3.2 VF	**580°**

DIVERS

PC TASK 3.15 VF	**990°**
DEVPACK 3.5	**990°**
HISOFT BASIC 2.5 VF	**1190°**
POWER COPY 3	**349°**
MODEM TUTORIAL	**180°**
GP FAX 2.346 VF	**750°**
CROSS DOS 6.0	**650°**
BLITZ BASIC 2.1	**480°**

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE A 500/500+/600

1001	A500	512Ko	Sans horloge	**200°**
1002	A500	1 Mo	+ horloge A1001	**490°**
1003	A500	2 Mo	Sans horloge	**890°**
1004	A500	1 Mo	Clip RAM	**1490°**
1005	A500+	1 Mo	Sans horloge	**300°**
1006	A600	1 Mo	Sans horloge	**300°**
1007	A600	1 Mo	Avec horloge	**400°**

S'installe sous la trappe

LECTEUR INTERNE & EXTERNE pour A 500/600/1200/2000

1018	externe	Tous	880Ko	**350°**
1020	externe	Tous	1,76Mo	**790°**
1021	interne	A500	880Ko	**320°**
1022	interne	A 600 A1200	880Ko	**340°**
1023	interne	A 600 A1200	1,76Mo	**690°**
1024	interne	A2000	880Ko	**380°**

DISQUE DUR A 500

Boitier avec contrôleur Ide et extension mémoire RAM jusqu'a 8 Mo

1025	Boîtier vide	0Ko RAM	**790°**
1026	540 Mo	0Ko RAM	**1890°**
1027	640 Mo	0Ko RAM	**2090°**
1028	820 Mo	0Ko RAM	**2290°**

ROM 3.1 + AMIGA DOS

1029	Pour A500/1000	**720°**
1030	Pour A600	**780°**
1031	Pour A1200	**780°**

MONITEUR

1032	SVGA 14"	**1590°**
1033	SVGA 15"	**2290°**
1034	Multiscan	**2290°**

DISQUETTES

Certifiées 100% sans erreurs

3"1/2 DF DD	Par	**2,80°**	Par	**2,70°**	Par	**2,50°**	Par	**2,30°**
3"1/2 DF HD	10	**2,90°**	50	**2,80°**	100	**2,60°**	500	**2,40°**

ACCESSOIRES

DIVERS

1068	Souris standard	99°	
1069	Souris 300 dpi.	120°	
1070	Souris 400 dpi.	160°	
1071	Souris optique	220°	
1072	Crayon souris	300°	
1073	Trackball	350°	
1074	Multistandard 500	200°	
1075	Multistandard 600	260°	
1076	Commut. joy/souris	200°	
1077	Alim. 500/600/1200	390°	

CABLES

1078	Peritel	90°
1079	Midi	70°
1080	Nul modem	90°
1081	Minitel	90°
1082	Disque dur 2"1/2	60°
1083	Disque dur 2"1/2	70°
1084	Prolongation joystick	60°
1085	Imprimante	90°
1086	Adaptateur multisync.	150°
1087	Adaptateur peritel 1083	150°

MULTIMEDIA

SON

3001	**Interface MIDI** pour connecter un instrument Midi à l'Amiga. 3 ports (1 In, 1 Out et 1 Thru) **190°**
3002	**MEGALOSOUND** Sampler en DirecHo Disk 8 bits. 70Khz mono et 39Khz stéréo sur A500. 56Khz stéréo sur A1200. **390°**
3003	**AURA** en Directe-Disk port PCMCIA, > à 60 Hz stéréo sur A1200. **890°**

VIDEO

Digitaliseur 24 bits sur port //. 3 entrées vidéo (2 composites + 1 S-VHS). Détection automatique du format vidéo (Pal, Secam, S-VHS). Capture d'image et animation en 16 million de coul.

3004	**VIDI 24 RT** Résolution maxi 380x604 **1390°**
3005	**VIDI 24 RT PRO** Résolution maxi 760x604 **1990°**

FAX / MODEM

Livrés avec câbles + CD A.Net (logiciels de com. internet + instal. et config.) Compatible Hayes, Fax classe 1 et II, groupe 3. Compression de données : MNP5, CCITT V42bis. Correction d'erreur MNP4. CCITT V42. **Un mois de connection internet OFFERT !**

306	**OLITEC** 14400 bauds **1290°**
3007	**OLITEC** 28800bauds **1790°**

GENLOCK

3008	**MINIGEN** 1 entrée et 1 sortie vidéo. 3 positions de mixage **790°**
3009	**COMPOSITE** 1 entrée et 1 sortie vidéo. Panel de mixage (ChromoKey, by passe...) **1790°**
3010	**Y-C** 1 entrée et 1 sortie S-VHS (composite et Y-C). Panel de mixage (ChromoKey, by passe...) **2790°**

GRAPHIQUE

Scanner à main en 24 bits jusqu'à 200 dpi. Affichage en Ham8/24 bits sur Amiga non VGA. Fonctionne sur tout Amiga avec ROM 2104 ou Plus. Necessite plus de 1 Mo.

3011	64 tons de gris	**690°**
3012	256 tons de gris	**990°**
3013	Couleur	**2190°**

COMMANDEZ

Par téléphone au 43 57 96 18

Par fax au 43 57 10 01

Par courrier en remplissant le coupon ou sur papier libre

CD-ROM domaine public

NOUVEAUTES

Amiga Tools 3	**159°**
Imagine 3.0 Enhoncer	**519°**
Amos PD CD2	**199°**
Quick Forms CD	**299°**
Multimedia Mania	**99°**
Artits vol.1	**99°**
Euroscene 2	**99°**
Zoom CD2	**149°**
Fred Fish 9	**149°**
Fred Fish 10	**119°**
Species 2	**199°**

CLASSICS

Light Wave Ehoncer	**99°**
Giga 2D 3.0	**49°**
Gigantic Games 2	**249°**
Gold Fish 2	**199°**
Amos PD CD	**179°**
World of Clipart	**199°**
World of Sound	**199°**
World of Amiga	**99°**
Amigo FD inside	**149°**
Lechner coll.1	**239°**
3D Arena	**249°**

CAM-CD	**199°**
Euroscene 1	**99°**
17 bits Phase 4	**149°**
Ten ou Ten pack	**395°**
CD PD 3	**99°**
World Info 95	**199°**
Cliptomania	**349°**
Light Rom 1	**319°**
Light Rom 2	**249°**

TOP 20 JEUX

JEUX

ZEEWOLF 2	**249°**
ODYSSEY	**249°**
A.T.R.	**249°**
SOCCER STARS 96'	**249°**
PINBALL ILLUSIONS	**249°**
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	**249°**
VIRTUAL KARTING	**249°**
SUPER SKIDMARKS	**249°**
COLONIZATION	**249°**

FEARS	**249°**
GLOOM	**249°**
GLOOM4 DELUXE	**249°**
ALIEN BREED 3D	**249°**
WORMS	**249°**
SPERIS LEGACY	**249°**

DOMAINE PUBLIC

GRAND CHOIX DE DISK ET CD

JEUX • DEMOS • UTILITAIRES • EROTIQUES

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et moniteurs...

Délais maximum 10 jours. Devis gratuit ou forfait.

Réparation garantie 3 mois.

RACHAT COMPTANT

Nous reprenons comptant vos ordinateurs, vos périphériques, vos logiciels, vas livres...

Tous nos prix sont TTC et susceptibles sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

A retourner à **AMIE VPC, 11 Bd Voltaire 75011 PARIS**

Nom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Mon ordinateur .....

Frs TTC, promotion non cumulables *Frais d'envoi : poste 50F/transporteur 150F par colis/C.T.F.T.F en sus

Désignation ou ref.	Qté	Prix	Montant

Chèque ☐ CCP ☐ Carte bleue date d'expiration N°

Carte club AMIE ☐ Date Signature

Bon de commande

Plus de choix au meilleur prix !

11 Bd Voltaire 75011 PARIS M° REPUBLIQUE ✆ (1) 43 57 96 18

Crédit gratuit **4 MOIS** Après acceptation du dossier

LECTEUR CD ROM

Compatible ISO 9660 + CD photo + CD audio + CD 32.

CD-ROM IDE ATAPI

Possibilité jusqu'à 4 périphériques ATAPI. Montage rapide. Installation double clic.

KIT RANDY ROM :
Interface 4 ATAPI IDE
Câble de connection IDE
Câble d'alimentation
Disquette d'instal IDE-FIX

4 vitesse seul	790F
4 vitesse + KIT	1190F
6 vitesse seul	1090F
6 vitesse + KIT	1490F
KIT RANDY ROM	490F

CD-ROM SCSI

Possibilité jusqu'à 6 périphériques SCSI. Montage sans ouvrir l'ordinateur.

SQUIREL :
Interface SCSI 2
Disquette d'instal
Disquette logiciels CD
Connexion par PCMCIA

4 vitesse seul	1290F
4 vitesse + SQUIREL	1690F
6 vitesse seul	2290F
6 vitesse + SQUIREL	2740F
SQUIREL	490F

A1200 PACK MAGIC

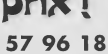
Processeur MC **68020/14 Mhz**, mémoire **2 Mo**, lecteur 3" 1/2 880 Ko. Système d'exploitation **OS 3-1**

+ PACK MAGIC
Digita Wordworth 45E
Digita organiser 1.1
Personnal paint 6.4
Turbo Calc 3.5
Digita print manager 1.2 SE
Digita Datastora 1.1
Photogenies 1.2 SE
Pinball Mania
Whizz

OPTION DD

DD 170 Mo + SALLA	3990F
DD 540 Mo	4290F
DD 820 Mo	4490F
DD 1 Go	4890F

CARTE ACCELERATRICE A1200



Carte MTEK
68030 MMU à 28 ou 42 Mhz
Support SIM 1/2/4/8 Mo
Support copro 68882
Horloge + batterie
Option SCSI

28Mhz	0Mo	790F
28Mhz	4Mo	1480F
28Mhz	8Mo	2180F
42Mhz	0Mo	1190F
42Mhz	4Mo	1880F
42Mhz	8Mo	2580F
INTERFACE SCSI		790F

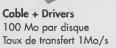
Carte BLIZZARD 1230 IV
08030 MMU à 50 Mhz
Support SIM jusqu'à 128 Mo
Support copro 68882
Horloge + batterie
Option SCSI

50Mhz	0Mo	1490F
50Mhz	4Mo	2180F
50Mhz	8Mo	2880F
50Mhz	16Mo	4180F
INTERFACE SCSI		940F

Carte BLIZZARD 1260 TURBO
68060 MMU à 50 Mhz
Support SIM jusqu'à 64 Mo
Option SCSI

50Mhz	4Mo	5390F
50Mhz	8Mo	6780F
50Mhz	16Mo	8080F
INTERFACE SCSI		940F

LECTEUR ZIP



Remplace le disque dur externe. Facile à transporter. Installation rapide.

Cable + Drivers
100 Mo par disque
Taux de transfert 1Mo/s
Temps d'accès 28 ms

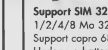
Lecteur ZIP seul	1590F
Lecteur + SQUIREL	2090F
SQUIREL	490F
Cartouche 100 Mo	100F

A1200 TOWER

Boitier mini-tower + leds, 2 baies 3" 1/2 + 1 baie 4" 1/4. Alimentation 200W modifiée AMIGA. Interface clavier PC + clavier PC.
Options : bus Zorro II et III

A1200 seul	4490F
A1200/820Mo	5790F
A1200/820Mo/CD4X	6590F
Boitier seul	1890F

CARTE MEMOIRE

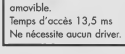


S'installe sous la trappe. Auto configurable.

Support SIM 32 bits
1/2/4/8 Mo 32 bits
Support copro 68882
Horloge + batterie

0 Mo	590F
2 Mo	990F
4 Mo	1280F
8 Mo	1980F

LECTEUR SYQUEST EZ 135



La plus rapide des unités de stockage. Livré avec alimentation et câbles.

Cartouche 135 Mo 3" 1/2 amovible.
Temps d'accès 13,5 ms
Ne nécessite aucun driver.

Lecteur EZ 135	2090F
Lecteur + SQUIREL	2590F
Cartouche 100 Mo	350F

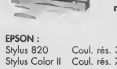
CARTE ACCELERATRICE A4000

CYBERSTORM

68060 à 50 Mhz. Extensible jusqu'à 128 Mo en barrette SIM 72 b. Option carte SCSI et module ethernet.

Cyberstorm 4 Mo	
Cyberstorm 8 Mo	
Cyberstorm 16 Mo	
Carte SCSI	NC

IMPRIMANTES



Livré avec câble et disquette driver.
Sélection proposée en fonction du meilleur rapport Qualité/Prix.

EPSON :

Stylus 820	Coul. rés. 360x360 dpi.	1790F
Stylus Color II	Coul. rés. 720x720 dpi.	2990F

CANON :

BJ 30	NB rés. 360x360 dpi.	1490F
BJC 210	Coul. rés. 360x360 dpi.	1690F
BJC 210	Coul. rés. 720x360 dpi.	2290F

HEWLETT-PACKARD :

HP 340	NB rés. 600x300 dpi.	1990F
HP 600C	Coul. rés. 600x300 dpi.	2490F
HP 850C	Coul. rés. 600x300 dpi.	3990F

A4000 TOWER

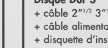
Processeur **68040/25 Mhz**, mémoire **RAM 2 Mo**, mémoire FAST **4 Mo ext. 16 Mo** , lecteur 3" 1/2 1,76 Mo. Controleur DD IDE + SCSI - Disque Dur **1 Go** SCSI

+ SCALLA MM 300
LE MEILLEUR ENVIRONNEMENT MULTIMEDIA
VIDEO = Effets spéciaux
SON = Mixage bruit et musique
SYNCHRO = Affichage sur son

OPTION MEMOIRE

2 Mo + 4 Mo + SCALLA	18900F
2 Mo + 8 Mo	19600F
2 Mo + 12 Mo	20300F
2 Mo + 16 Mo	21000F

DISQUE DUR



Disque Dur 3" 1/2 IDE
+ câble 2" 1/2 3" 1/2
+ câble alimentation
+ disquette d'instal

540 Mo	1190F
630 Mo	1290F
820 Mo	1390F
1 Go	1490F

Disque Dur 2" 1/2 IDE
+ câble 2" 1/2 3" 1/2
+ disquette d'instal

170 Mo	1290F
340 Mo	1690F
540 Mo	1790F
635 Mo	1990F

Disque Dur 3" 1/2 SCSI
+ câble 50 broches
+ disquette d'instal

540 Mo	1290F
1 Go	1790F
2 Go	4590F
4 Go	7590F

L'art de la programmation

Programmer un ordinateur n'est pas réservé aux seuls génies de l'informatique. Avec un peu de bonne volonté, tout le monde peut s'y mettre, les seules qualités réellement nécessaires sont la logique et la persévérance. Devenir programmeur, c'est passer du stade de simple utilisateur passif à celui, plus gratifiant, d'acteur. On apprend à dominer son ordinateur plutôt qu'à en subir les caprices.

Le programmeur est un artiste. Tel le peintre, le sculpteur ou le romancier, le programmeur crée une oeuvre. Parfois, il l'expose ou la vend, mais le plus souvent, il n'en fait qu'un usage très personnel. Cet acte de création est, d'un point de vue psychologique, très important. Créer est un besoin vital, quelle que soit la manière dont on le satisfait. C'est d'ailleurs l'un des instincts primaires de l'Homme, dont l'animal est dépourvu.

Le programmeur est aussi un guerrier. Mener à bien un projet de programmation est un combat permanent non seulement contre la machine, qu'il faut apprendre à maîtriser, mais aussi et surtout contre soi-même. Le programmeur ne s'avoue jamais vaincu, même lorsqu'il semble confronté à un problème insurmontable. En dernier ressort, il ruse et contourne l'obstacle. Il repousse toujours plus loin ses propres limites.

Pourquoi ?

Qu'est-ce qui peut pousser quelqu'un à la programmation ? Dans un premier temps, c'est sans doute la curiosité, l'envie d'aller plus loin avec son ordinateur. Bien sûr, on peut gagner sa vie en programmant. Nombreux sont les programmeurs salariés d'une entreprise, payés pour aligner des lignes de code à longueur de journée. Sans aller jusqu'au travail salarié, la programmation peut aider à arrondir des fins de mois difficiles. Ainsi, beaucoup de programmeurs distribuent-ils leurs créations sous forme de shareware. Même si les utilisateurs ne s'acquittent pas toujours de leur contribution comme ils le devraient, on a vu plusieurs cas intéressants, comme celui de Stefan Stuntz, auteur de *Mui*, ou encore Olaf Barthel, auteur de *Term* et d'innombrables autres outils (qui vient d'ailleurs de se faire embaucher par Amiga technologies, comme quoi...).

L'attrait de la célébrité est également un facteur important à prendre en compte. Peu nombreux sont les programmeurs devenus riches et célèbres, mais ils portent des noms que tout le monde connaît : Bill Gates (Microsoft), Philippe Khan (Borland)... Plus proches de nous, RJ Mical, papa d'*Intuition* et accessoirement de la *3DO*, ou encore Dave Haynie, ex-ingénieur chez Commodore dont l'avis fait toujours autorité en matière d'Amiga, sont autant d'exemples probants.

Mais le plus souvent, programmer est avant tout une affaire de plaisir. Cela ne s'explique pas ; c'est comme la mécanique, le tricot ou le sexe, on le fait parce qu'on aime ça, un point c'est tout.

Qui ?

Encore une fois, tout le monde peut devenir programmeur. Cela s'apprend, comme n'importe quelle autre discipline. Il faut donc avant tout balayer définitivement les idées reçues : il n'est nul besoin d'être doté d'un quotient intellectuel hors du commun pour se lancer dans la programmation. Il suffit de se procurer les outils adéquats et une documentation adaptée (magazines, livres...), de s'armer d'une bonne dose de courage et de patience, et en avant la musique !

Comment ça marche ?

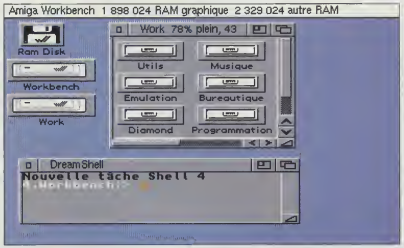
La différence entre un programmeur et un utilisateur est la même qu'entre un dessinateur de bandes dessinées et son lecteur : le premier est censé être plus créatif que le second. Or, pour créer il faut manipuler des outils.

Dans le domaine de la BD, on en trouve essentiellement trois : la mine de crayon laisse le dessinateur totalement libre de faire ce qu'il veut, l'encre de Chine permet d'effectuer un travail propre sur des bases déjà existantes (à savoir les crayonnés) et la couleur autorise les réalisations les plus ludiques, pour peu qu'on ne dépasse pas des bordures. En informatique le schéma est identique : on peut utiliser l'électronique pour programmer tout ce qu'on veut, le système pour des réalisations bien propres et les langages dédiés pour des applications bien précises, comme des jeux par exemple. Rappelons que le langage est au programmeur ce que le manche du pinceau est au dessinateur : un petit bout qu'il faut manipuler dans tous les sens pour que les outils à proprement parlés soient utilisables.

Nous ne sommes pas des électriciens

C'est malheureux à dire, mais un ordinateur est avant tout un amas d'électronique. Or, l'électronique n'est ni plus ni moins qu'une immense tuyauterie dans laquelle se déversent des flots d'électricité (pouah !). Il existe une technique de programmation qui consiste à remplir d'électricité certaines cases de la mémoire pour afficher un point à l'écran ou entendre un son dans les hauts-parleurs. Il s'agit du langage machine. Le problème est qu'on se voit assez mal aligner des multitudes de 0 et de 1 (0=case vide, 1=case remplie) dans le seul but de se faire passer pour programmeur. D'où l'idée du microprocesseur, celui-ci cumule l'état de plusieurs cases pour en déduire une instruction. La différence est la suivante : dans le premier cas on dessine un point à l'écran, dans le deuxième on trace une ligne entière. Le langage employé pour programmer un microprocesseur est l'*Assembleur*. L'*Assembleur* dispose d'un avantage de taille sur la précarité du langage machine : ses instructions sont plus riches, plus puissantes et son vocabulaire se rapproche du langage humain. Par exemple, l'instruction Move (déplacer, en anglais) signifie "mettre telle chose à tel endroit". C'est tout de même nettement plus comprehensible que 0 ou 1 !

Puisque l'*Assembleur* permet de programmer directement l'électronique d'un ordinateur, il est théoriquement possible de faire tout ce qu'on veut, la seule limite étant la puissance de calcul de la machine. Le meilleur exemple est certainement celui des démos, dans lesquelles les programmeurs donnent libre cours à leur imagination la plus folle pour trouver -justement- les limites d'un ordinateur. Cette liberté totale a des avantages comme des défauts : on peut utiliser un Amiga au maximum de ses performances mais un informaticien peu expérimenté a vite fait de programmer n'importe quoi n'importe comment. Il n'y a malheureusement pas de réglementation et toute faute sera sanctionnée d'un plantage inopiné et généralement irrécupérable. Pas très fiable.



Système toi, c'est donc ton frère...

Le système, c'est mieux

Aujourd'hui, l'allumage d'un ordinateur se sanctionne par l'apparition heureuse d'un logiciel de prise en main. Il s'agit du système d'exploitation, appelé Workbench sur Amiga, Windows sur Pc et Finder sur Macintosh. Le système d'exploitation permet de lancer des utilitaires, d'enregistrer ses fichiers sur disquette, etc. Réfléchissons un petit peu ; le système d'exploitation est en fait un logiciel déjà écrit, contenu dans l'ordinateur et qui sait remplir plusieurs fonctions, comme dessiner une icône ou lire ce qu'on frappe au clavier. On l'aura compris, le programmeur ne va pas s'embêter à ré-inventer ce qui existe déjà, il trouvera bien une

"Le programmeur est un artiste. Tel le peintre, le sculpteur ou le romancier, le programmeur crée une oeuvre."

Mais comment font-ils ?

Ex-lauréat de plusieurs démo-party, Hubert N'Guyen est aujourd'hui l'un des programmeurs les plus talentueux de la société Cryo.

Dream : comment avez-vous commencé à programmer ?

Hubert : il y avait tout d'abord une grande part de motivation. J'ai vu des jeux et des démos et j'ai trouvé cela tellement extraordinaire que j'ai voulu faire pareil. J'ai alors commencé à programmer en Pascal, puis en Assembleur. J'ai appris en regardant des listings existants.

D : combien de temps cela vous a-t-il pris pour atteindre un niveau correct, puis un niveau de programmeur haut de gamme ?

H : il m'a fallu à peu près trois ans pour avoir un niveau correct et publier ma première démo, Realtime. Ensuite, ma programmation s'est affinée au fur et à mesure que je perséverais. Mais je continue d'apprendre et je crois que le jour où j'aurai l'impression de ne plus apprendre, c'est moi qui serai dépassé.

D : les programmeurs de votre niveau s'aident-ils entre eux ?

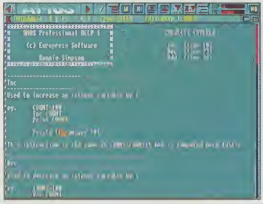
H : on s'échange des informations entre collègues de travail. Dans le milieu de la démo, on considère cependant que ce n'est pas rendre service à quelqu'un que de lui donner un programme tout fait.

fonction du système qui accomplira toute seule la tâche désirée. Sur Amiga, chaque fonction a un nom. Ce nom correspond tout simplement à une instruction qu'il suffit de taper soit en *Assembleur*, soit dans des langages plus élaborés comme le C, le *E* ou le *Pascal*. Pour reprendre l'exemple du point et de la ligne, la programmation du système permettra ici en une seule instruction d'ouvrir une fenêtre entière. L'élaboration d'un utilitaire de traitement de textes en est ainsi facilitée puisque toutes les fonctions sont déjà dans l'ordinateur (boutons, menus, frappe du texte au clavier, gestion des polices de caractères, etc.). Comment ? Cela ne suffit toujours pas ?

Le top du confort

"Le but de la programmation n'est pas de réaliser un code incompréhensible (...) mais de se faire plaisir."

On l'a vu, le microprocesseur offre quelques fonctions programmables et le système en possède d'autres plus riches. Il n'empêche, il existe un moyen de rendre les choses toujours plus simples, tel est le but des langages spécialisés. Ceux-ci rajoutent d'autres instructions encore plus généralistes et encore plus faciles à comprendre (surtout si on connaît ne serait-ce que trois ou quatre mots d'anglais). Ces langages sont l'*Amos*, le *Blitz* et le *Basic* en général. Ici, l'ergonomie est telle qu'une seule instruction suffit à afficher un sprite et à l'animer en même temps. Royal, lorsqu'on est plus préoccupé par l'intérêt d'un jeu que par le labeur de son élaboration. Par contre, il faut savoir qu'un ordinateur ne comprendra toujours que des 0 et des 1 et que du temps est systématiquement perdu lors de l'exécution pour traduire un programme *Basic* en C, puis en *Assembleur*, puis en langage machine. A vous de choisir, plus facile ou plus rapide ?



Amos, le basic instinct.

Les langages spécialisés

Le gros avantage des langages spécialisés réside dans le fait qu'il n'est pas nécessaire de connaître à fond la machine pour faire des programmes intéressants. En effet, ces langages assument, par des instructions spécifiques, bon nombre de "casse-tête" de programmation, comme la gestion des sprites pour les jeux, ou la programmation de boîtes de dialogue (boutons, menu, etc.) pour les applications.

Mais, si ces langages simplifient la vie du programmeur, ils n'en demeurent pas moins des... langages. Pour les programmer il faut, comme pour tout autre langage, des notions de base, un algorithme et de nombreuses

Un langage qui ne manque pas de ressources.

heures à passer devant sa machine... L'honneur est donc sauf, il n'y a aucune honte à programmer dans ce que certains, jaloux et fiers, qualifient de langages "pour apprendre" ou encore de "sous-langages". Le but de la programmation n'est pas de réaliser un code incompréhensible et douloureux dans un dialecte obscur que seuls quelques alchimistes de l'informatique sont aptes à comprendre, mais de se faire plaisir en créant des applications, des jeux, que d'autres auront plaisir à utiliser.

L'Amos et l'Amos pro

Comme le *Blitz*, l'*Amos* est issu du langage *Basic*. Développé par le français François Lionet pour écrire des jeux, il possède de nombreuses instructions très intéressantes, en plus des instructions traditionnelles de programmation. On peut afficher et faire bouger des sprites, faire scroller l'écran, ou encore jouer toutes sortes de sons ou de musiques très facilement. Toutes ces ressources sont regroupées dans des "banques" et placées dans la mémoire. De plus, cette gestion peut se faire de manière indépendante du programme

Programmer, c'est pas compliqué !

La programmation pour les paresseux existe ! La ruse consiste en fait à utiliser des logiciels destinés à la réalisation de produits multimédia, comme Scala ou ImageVision. Il suffit de créer ses écrans à la souris et de placer de la même manière des boutons, permettant au joueur de passer d'un écran à l'autre. Pour peu que l'on soit capable de réaliser un scénario en arborescence, il sera possible de simuler le comportement d'un jeu d'aventure. Ne riez pas, de nombreux titres créés sur ce principe ont connu un succès non négligeable sur les autres plates-formes. Tel est le cas pour Myst sur Macintosh ou Deadelous encounter sur Pc. La grande mode est en ce moment aux écrans comportant des séquences animées. Cela s'appelle un film interactif, ça se réalise en une après-midi et ça peut rapporter gros !

Pacman et Mario sont dans un boteau, Donkey kong tombe à l'eau, qui reste sur le tableau ?

principal, grâce à un autre langage intégré, qui s'appelle l'*Amal* (Amos animation langage), livré avec *Amos*. Vous pouvez ainsi confier l'animation d'un personnage qui marche à *Amal* et le contrôler à partir du programme principal par les instructions classiques du *Basic*. Le temps machine sera automatiquement partagé entre les différents programmes *Amal* et le programme *Amos*.

Amos existe en deux versions. *Amos* "de base" et *Amos* "pro". Les différences entre les deux produits ne sont pas énormes. *Amos pro* bénéficie d'un éditeur beaucoup plus joli et surtout plus pratique. On peut ainsi accéder aux différentes "banques" (contenant les sprites, les musiques, les sons), très simplement.

Amos pro offre de plus un autre langage intégré pour la gestion des boîtes de dialogue (*Amos-I*), et un debugger pas à pas très pratique. Il faut savoir que l'*Amos* - version normale ou pro - reste un langage interprété. C'est-à-dire qu'un programme *Amos*, dans l'absolu, ne peut s'exécuter que par l'intermédiaire de son interpréteur (l'éditeur quoi...). Mais on peut très bien se procurer un compilateur *Amos*, qui va transformer le code en un programme directement exécutable à partir du Workbench.

Enfin, même si *Amos* génère des programmes qui restent "dans leur monde", c'est-à-dire indépendant du système d'exploitation Amiga, il n'en demeure pas moins un excellent langage, puissant et simple, pratiqué par de nombreuses personnes.

Blitz basic

Le *Blitz*, comme son nom l'indique, est également inspiré du langage de Kemeny & Kurtz. Mais là encore il n'a plus de basic que le nom. Considéré comme le petit frère de l'*Amos*, ou bien comme son concurrent direct, il n'en demeure pas moins, sur certains points, bien plus puissant. En effet, il dispose de toutes les caractéristiques de l'*Amos* (gestion des sprites, de musique... intégré) mais son énorme avantage consiste en l'assimilation du système d'exploitation. Comme nous venons de l'expliquer, *Amos pro* sait parfaitement créer et gérer des boîtes de dialogue, mais complètement indépendantes du système. Le *Blitz*, lui, intègre des fonctions qui permettent une gestion simple d'écrans *Intuition* (c'est-à-dire ceux créés par le Workbench), fenêtres et gadgets. De plus, il gère certains types de structures de données, très pratiques, mais faisant partie du monde de la programmation C. Et enfin, il comble une autre lacune d'*Amos*, en gérant le mode AGA. Evidemment, ces fonctions plus puissantes demandent de la part du programmeur plus de connaissances, mais elles restent toujours accessibles à tous, fidèles à l'esprit des langages spécialisés. Son éditeur est moins pratique que celui d'*Amos pro* et fait plus penser à celui d'un éditeur de texte simpliste. Mais les programmes générés sont directement compilés (transformés en langage machine) et exécutables depuis n'importe quel Amiga. Comme les principaux compilateurs, il dispose également d'un débogueur pas à pas.

Le *Blitz* est donc très proche de l'*Amos* dans le concept, mais dans la pratique se rapproche dangereusement du C. Pour bien maîtriser ce langage et l'exploiter à 100%, il est nécessaire de disposer de quelques connaissances supplémentaires par rapport à *Amos*.

ARexx

Les deux langages que nous venons de voir sont destinés à créer des jeux ou des applications. L'*ARexx* ne le permet théoriquement pas. Il s'agit d'un langage spécial destiné à piloter d'autres applications (traitement de texte, utilitaires...) prévues pour. Au premier abord, *ARexx* est tout simplement un langage de macro-commandes pour automatiser les fonctions d'un programme. Par exemple, on peut charger, transformer et enregister toute une série d'images d'un seul coup avec *ADPro*. De plus les langages de programmation peuvent intégrer des fonctions qui permettent de lancer des "scripts" *ARexx* (*Amos* et *Blitz* le font

Les principes de bases

Les variables

Les variables sont des bouts de mémoire réservés par le programme pour y stocker des "choses". En général, on distingue deux types de "choses" : les nombres (les variables numériques) et les textes (les variables alphanumériques). De plus ces variables peuvent être organisées en tableaux, simples ou multidimensionnels.

Les boucles

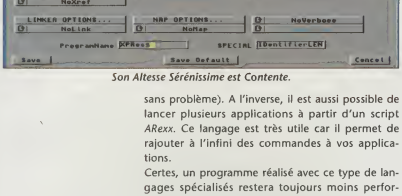
Les boucles permettent de faire se répéter un certain nombre de fois un groupe d'instructions. Il existe différent type de boucle suivant les langages, mais en général on peut soit décider du nombre de fois à répéter, à l'avance, soit répéter la boucle tant qu'une condition n'est pas réalisée.

Les tests

Les tests permettent à l'ordinateur de prendre des décisions. On aura ainsi des schémas logiques du type : SI telle(s) condition(s) (est/sont vraie(s)) ALORS faire ceci SINON faire cela.

Les procédures

Les procédures sont un groupe d'instructions dans un programme qui sont amenées à réaliser une tâche plusieurs fois, à des maments différents. On les activera en les "appelant". Elles peuvent renvoyer ou non un paramètre au programme principal.



Son Altesse Sérénissime est Contente.

sans problème). A l'inverse, il est aussi possible de lancer plusieurs applications à partir d'un script *ARexx*. Ce langage est très utile car il permet de rajouter à l'infini des commandes à vos applications.

Certes, un programme réalisé avec ce type de langages spécialisés restera toujours moins performant que s'il avait été écrit directement en *Assembleur*. Mais cette constatation est à nuancer, car de nombreux exemples prouvent le contraire : regardez *Skidmarks* par exemple, et bien il à été écrit en *Blitz basic*.

Donc messieurs les "Dieux de la programmation", redescendez de vos grands chevaux et reconnaissez au moins les mérites de ces langages, destinés à tous ceux qui ne veulent pas seulement "jouer" avec leur machine favorite...

Les langages généralistes

Passez à la vitesse supérieure. Les langages généralistes vous permettent de programmer directement le système et le hardware. Ces outils utilisés par les professionnels sont maîtrisables par chacun.

C ou C++, lequel choisir ?

C'est décidé : vous vous mettez au C. Choix intelligent s'il en est, puisque d'une part, ce langage est le mieux adapté à la programmation "sérieuse" sur l'Amiga, et d'autre part, pouvoir indiquer sur son CV qu'on maîtrise le langage C est toujours un atout appréciable. Certes, mais regardons un peu ce qui se passe chez nos voisins : les développeurs sur Pc, Mac et autres ne jurent plus que par le C++, la version "orientée objet" du C. Que faire ?

Avant tout, il faut savoir qu'un compilateur C++ peut très bien être utilisé comme un compilateur C classique, le C++ n'étant après tout qu'une extension du langage C de base. Qui peut le plus peut le moins, comme disait ma grand-mère.

Cela dit, l'Amiga n'est pas encore réellement prêt pour le C++. Non pas que notre machine adorée ne se prête pas à l'utilisation de ce langage, mais pour une raison qui nous échappe encore, rares sont les programmeurs Amiga qui développent en C++. Si vous avez le choix entre les deux, optez sans hésiter pour un compilateur C++ : on ne sait jamais ce que réserve l'avenir et vous aurez peut-être un jour besoin de mettre en avant vos capacités à programmer en C++. Sinon, ne désespérez pas, le C classique est loin, très loin, d'être mort et enterré.

Le C

Le langage *C* est sans aucun doute le langage roi sur l'Amiga. En fait, les trois quarts du Kickstart (la ROM de l'Amiga) ont été écrits en *C*, ce qui rend ce langage le plus adapté au développement sur notre machine.

Le *C* est un langage d'un abord assez facile, mais qui peut rapidement devenir très confus si l'on n'y prend pas garde. Notamment, et bien que le compilateur *C* y soit totalement indifférent, il est nécessaire de s'astreindre à certaines règles esthétiques de présentation des listings, sous peine de se retrouver avec quelque chose de totalement incompréhensible.

- Il existe plusieurs compilateurs *C* sur l'Amiga. Le plus connu et le plus utilisé est sans doute le *SAS/C*, ex-*Lattice/C*. Malheureusement, il n'est plus supporté par son éditeur, et la dernière version commercialisée est la *6.51*. Il en reste encore quelques exemplaires chez certains revendeurs, et on peut le trouver sur le marché de l'occasion.
- Face au *SAS/C*, le *GCC* a un avantage de taille : il est gratuit. Distribué dans le domaine public sous les conditions du GNU (voir l'interview de Philippe Brand dans Dream numéro 26), le *GCC* est de plus en plus utilisé, malgré une procédure d'installation assez délicate.

Le C++

Il s'agit de l'évolution "orientée objet" du *C*. La Poo (Programmation orientée objet) est très à la mode chez les programmeurs branchés. Elle s'appuie sur un concept de hiérarchie et d'hérédité sensé faciliter le développement et la maintenance des applications (voir l'encadré).

- Le *SAS/C* inclut un pré-processeur *C++*, c'est-à-dire un programme qui "traduit" un source *C++* en source *C* normal, propre à la compilation.

Pour trouver un véritable compilateur *C++*, il faut se tourner du côté de l'Allemagne, où la société Maxon propose le *Maxon C++*, qui n'est hélas pas importé en France.

- Son concurrent direct est le tout nouveau *Storm C++*, également édité par nos amis d'outre-Rhin. Ces deux produits se ressemblent énormément, mais le *Storm C++* semble plus prometteur que le *Maxon C++*. Hélas, lui non plus n'est pas importé chez nous.

Le Pascal

Très prisé des étudiants en informatique, le langage *Pascal* est paradoxalement peu présent sur Amiga. Sauf erreur ou omission, on n'en recense que deux implémentations.

- *PCQ* est un compilateur *Pascal* shareware dont le développement semble avoir été abandonné par son auteur. Il a d'ailleurs été écrit en *Pascal* et est capable de se compiler lui-même, ce qui est très intéressant lorsque l'on sait que son code source

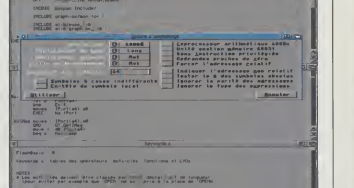
est également fourni.
- Le *HiSoft pascal* est quant à lui purement commercial. Edité par la société anglaise HiSoft, véritable spécialiste des langages de programmation (on lui doit également le *HiSoft devpac* et le *HiSoft basic*), le *HiSoft pascal* est hélas assez difficilement trouvable en France. Mais son développement continue, et HiSoft ne fera sans doute aucune difficulté à vous le vendre par correspondance.

Le E

Ce langage est particulier, en ce sens qu'il est propre à l'Amiga. Il a été créé pour le domaine public, par le domaine public. Globalement, le *E* est un mélange hétéroclyte de C et de *Pascal*, reprenant les points forts de chacun de ces deux langages et en abandonnant les points les plus faibles. Aujourd'hui, le *E* est utilisé par de nombreux développeurs Amiga à travers le monde, et on a déjà vu apparaître plusieurs applications écrites en *E*. *Photogenics* est l'une d'elles. Le compilateur *E* est disponible sur Aminet.

L'Assembleur

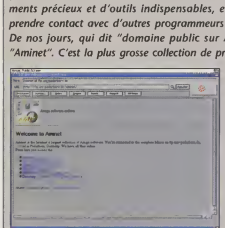
L'*Assembleur* est le "langage" roi pour les auteurs de jeux et les démomakers. Il permet d'obtenir un code plus compact et plus rapide qu'un langage compilé tel que le C, et surtout, il devient indispensable dès lors que l'on s'attaque directement au hardware (Blitter, Copper...) sans passer par le Kickstart.
- De tous les *Assembleurs* pour l'Amiga, le *HiSoft devpac* est le plus répandu à travers le monde. Rapide et efficace, il propose un environnement de développement complet, intégrant un éditeur, un *Assembleur* et un débogueur. Vous trouverez un test de la dernière version en date, la 3.5, dans Dream numéro 24.
- Le domaine public possède également quelques *Assembleurs*, dont le plus célèbre est *A68K*. Il tend à être dépassé par *BarFly*, un système très complet comprenant lui aussi un débogueur puissant.
- L'Assembleur pouvant être "mélangé" au C, tous les compilateurs C disposent de leur propre Assembleur. C'est toujours mieux que rien pour débuter.



Noël au balcon, Devpac aux tisons !

Le couteau suisse du programmeur

Le domaine public est une véritable mine d'or pour tous les programmeurs. C'est à la fois une source intarissable de renseignements précieux et d'outils indispensables, et un bon moyen de prendre contact avec d'autres programmeurs à travers le monde. De nos jours, qui dit "domaine public sur Amiga" dit aussitôt "Aminet". C'est la plus grosse collection de programmes librement redistribuables, disponible 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7, la seule condition préalable étant d'avoir un accès à Internet. Si tel n'est pas votre cas, vous pouvez vous rabattre sur les compilations éditées régulièrement sur CD-Rom. Enfin, pour les cas désespérés, il reste en France quelques distributeurs de domaine public, il vous suffit de feuilleter les publicités de Dream pour les trouver. La plupart des outils présentés dans ce dossier est disponible sur Aminet. Plusieurs d'entre eux sont fournis avec leur code source, que l'on peut donc étudier à loisir afin de voir comment telle ou telle fonction a été implémentée. De plus, les auteurs de programmes freeware ou shareware disposent généralement d'une adresse email, qui peut être utilisée pour correspondre avec eux par courrier électronique (et croyez-moi, ils en raffolent !).



Vise l'Aminet !

PHOTON SR

3, RUE DE LA TUILERIE
LES GRANGES GALANDS
37550 SAINT AVERTIN
TEL : 47.32.90.20
FAX : 47.80.50.99

HARDWARE

Disque dur 3.5 IDE 630 Mo.....1250 F
Disque dur 3.5 IDE 850 Mo.....1360 F
Disque dur 3.5 IDE 1.2 Go.....1760 F
Disque dur 3.5 SCSI-2 1.08 Go.....1980 F
Disque dur 3.5 SCSI-2 2 Go.....4590 F
Les disques ont le Workbench installé et 80 Mo de DP en format DMS sauf que le disquette install vous sont offerts.
Nappe 2.5/3.5 + cable alim Y.....50 F
Boitier externe 2 unités SCSI.....780 F
CD-ROM x4 IDE interne.....950 F
CD-ROM x4 SCSI-2 interne.....1450 F
CD-ROM x4 SCSI-2 externe.....1850 F
Ram 4 Mo 32 bits.....780 F
Ram 8 Mo 32 bits.....1590 F
Modem US Robotics 14400.....1290 F
Modem US Robotics 28800.....1960 F
Modems livrés avec les logiciels Term, TrapDoor, EzFax. Us Robotics est sans contexte la meilleure marque de marché pour s'ouvrir au monde des BBS et d'Internet
Moniteur M1438S.....2290 F
Moniteur ViewSonic 15' pitch 0.28.....2660 F
Scandoubler.....1275 F
Pour A4000. Affiche les modes graphiques 15 Khz sur un moniteur VGA ne descendant pas en dessous de 31 Khz
Carte accélératrice Mongoose.....2590 F
Pour A1200. 68030 à 50 Mhz. Livré avec copro 68882. Jusqu'à 128 Mo de Ram possible
Kit SCSI-2 pour Mongoose.....760 F
RapidFire.....1180 F
Carte controleur SCSI-2 pour A2000,3000,4000. 8 Mo de Ram 32 bits possible sur la carte. Format Zorro II.
WildFire 60.....10990 F
Carte accélératrice 68060 à 50 Mhz pour A2000. 128 Mo de Ram possible. SCSI-2 en standard. Bus PCI 33numet. Un must pour tous les créateurs d'images qui broncheni leur machines en réseau

Genlock 40A Y/C.....2350 F
Mélangez vos images informatiques avec vos vidéos en Hi-8. Possibilité de fondu. Manuel en Français
Tour EAGLE Gold + Alim 200 W.....1590 F
66 Cms de haut. 5 baies 5 1/4. 2 baies 3.5. 3 emplacement 3.5 internes.

SOFTWARE

CrossDos v6.03.....650 F
CrossMac v1.04.....1150 F
Les fes disques durs des copains qui ont un PC, ça vous branche!
TurboCalc v3.5.....490 F
Le tableur qu'il vous faut! Interface et manuel en Français
Panorama v4.0.....950 F
Créez des paysages virtuels.
Pegger v2.0.....490 F
Utilisez les images JPEG dans tous vos logiciels sans avoir à changer leur format
Final Writer v4.0.....995 F
La meilleur traitement de texte que l'Amiga ait connu
Studio II.....490 F
L'Amiga anyway and. Studio II corrige ce défaut. Impératif pour tous les possesseurs d'Epson Stylus.
Adorage v2.5.....900 F
IDEfix.....389 F
Pour utiliser tous les CD-Roms IDE du marché
Photo CD Manager.....NC
Insérez un CD Kodak dans votre lecteur. Cliquez sur une icone. L'image s'affiche. C'est beau,non.
Personal Paint v6.4.....399 F
ScapeMaker v3.02.....490 F
Asim CDFS v3.0.....NC
Gestionnaire de CD-Rom
LightWave v4.0.....6990 F
Le meilleur des outils de 3D. A créé les séquences 3D de Seaquest, du nouveau James Bond et de nombreux autres films. La référence aux USA. Ne passez pas à coté de ce pur chef d'oeuvre

Et des Centaines d'autres produits pour faire de l'Amiga la meilleure des machine

disquette catalogue gratuite sur simple demande

Commande par courrier ou par téléphone
Règlement par Chèque, Mandat postal ou Contre-remboursement
Frais de port: 45 F logiciels, 60 F matériel, 95 F CDs, contre-remboursement +60 F, tours-moniteurs 150 F
Offre valable dans la limite des stocks disponibles

MUI câline, MUI de Chine, MUI d'amour...

Simplifiez-vous la vie !

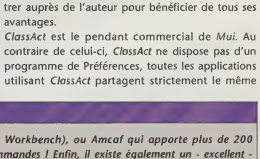
Quelque soit le langage que vous choisirez, il n'est pas nécessaire de réinventer la roue à chaque nouveau programme. D'autres développeurs ont déjà résolu la majorité des problèmes auxquels vous pourrez être confrontés et sont pour la plupart assez généreux pour partager leur expérience. C'est ainsi qu'il existe une foultitude d'outils d'aide à la programmation, sous diverses formes : depuis le simple texte d'explication d'un algorithme particulier ou de l'utilisation de telle ou telle fonction du système jusqu'aux ensembles de routines prêtes à l'emploi, tout est fait pour simplifier la vie du programmeur (plus ou moins) débutant.

"Tout bon programmeur se doit de disposer d'un éditeur hexadécimal"

Commençons par le commencement, l'écriture d'un programme suppose l'utilisation d'un éditeur de textes. Si vous n'en disposez pas, ou si celui fourni avec votre compilateur ne vous convient pas, sachez qu'il en existe plusieurs, spécialement pensés pour le développement. *CED* fut longtemps le préféré des programmeurs américains, mais *GoldEd* n'est pas mal non plus (une précision sur *GoldEd*, afin de lever toute ambiguité : il s'agit d'un programme commercial, dont on peut encore trouver de-ci, de-là, des versions de démonstration dans le domaine public). Plus récent, *AZur*, du français Jean-Michel Forgeas, vous a été présenté dans Dream numéro... 19.

Tout bon programmeur se doit de disposer d'un éditeur hexadécimal, toujours utile à un moment ou à un autre. Il en existe évidemment de nombreux, mais notre préférence personnelle va à *Hex*, un "vieux de la vieille", certes, mais extrêmement efficace.

Magic user interface (ou *Mui* pour les intimes) est un ensemble de fonctions destinées à simplifier et à uniformiser la création des interfaces graphiques des applications (fenêtres, gadgets, menus déroulants...). Son principal intérêt est d'être entièrement configurable, de sorte que c'est l'utilisateur final, et non le programmeur, qui décide du "look and feel" de ses applications. *Mui* est shareware.



Je vous présente mon Hex.

L'utilisateur et le programmeur doivent s'enregistrer auprès de l'auteur pour bénéficier de tous ses avantages.

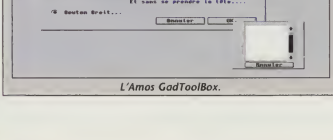
ClassAct est le pendant commercial de *Mui*. Au contraire de celui-ci, *ClassAct* ne dispose pas d'un programme de Préférences, toutes les applications utilisant *ClassAct* partagent strictement le même

Les boites à outils

Il semblerait que les fonctions de base proposées par les langages spécialisés ne suffisent pas à certains et dans un but soit de se simplifier la vie, soit de combler quelques lacunes, ceux-ci programment des "extensions". C'est ce que nous appellerons les boîtes à outils.

Pour l'Amos, il en existe une multitude. Certaines proposent une réécriture des instructions déjà existantes mais dont l'exécution sera plus rapide. C'est le cas de l'extension Turbo. D'autres apportent de nouvelles instructions, comme l'OS Devkit (pour manipuler le Workbench), ou Amcaf qui apporte plus de 200 nouvelles commandes ! Enfin, il existe également un - excellent - utilitaire permettant de créer de manière totalement naturelle (pour les programmeurs : à la souris...) des interfaces graphiques et de générer automatiquement le code Amos-l. Il s'agit d'Amos GadToolBox. Il n'est malheureusement disponible qu'en béta version sur un Rtc (Noblème Rtc : 30-59-04-91), mais sera très bientôt disponible en version finale... du moins je l'espère.

Pour ce qui est du Blitz, les extensions sont constituées d''includes', des bouts de programmes proposant des fonctions à mettre en entête du programme. On trouve également GTBoxConv, pour profiter en Blitz des fichiers créés avec GadToolsBox et Gorny3DSet, un ensemble de fonctions destinées à la manipulation d'objets en trois dimensions. Quant à Blitz2Bugs, c'est un document au format AmigaGuide très précieux : il recense en effet toutes les bogues trouvées dans le Blitz basic ! En ce qui concerne l'ARexx, bien que le langage ne s'y prête pas, il existe quelques utilitaires. Par exemple, Exerex est un compilateur de script ARexx très bien fait et Optrex permet d'optimiser les programmes.



L'Amos GadToolBox.

aspect. C'est donc avant tout le programmeur qui profitera de *ClassAct*, qui le soulagera d'une bonne partie du travail de développement.

Outre les outils d'aide à la création d'interfaces graphiques, on trouve également les outils de débogage. Parmi ceux-ci, *Enforcer* et *MungWall* sont incontournables. Fournis par Commodore

Blitzed comme Zorglub !

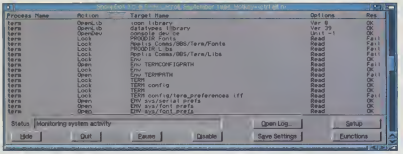
avec le kit de développement Amiga, ils permettent de vérifier qu'un programme ne commet aucune erreur stupide, genre utilisation d'une zone de mémoire qui ne lui appartient pas, etc. Dans le même ordre d'idées, *SnoopDOS* permet de vérifier qu'un programme obtient les ressources qu'il demande : bibliothèques, fichiers, etc. Indispensable.

D'une manière plus générale, on trouve à droite et à gauche une multitude de bibliothèques de fonctions aux buts extrêmement variés : calculs trigonométriques, gestion des polices *PostScript*, manipulation d'objets 3D, restitution de modules musicaux... Il serait vain de tenter de les énumérer toutes ici, tellement il y en a pour tous les goûts... et pour tous les besoins.

Les outils mentionnés ci-dessus sont plus spécialement destinés aux programmes écrits en C ou en *Assembleur* et fonctionnant sous système, en multitâche. Il en existe évidemment d'autres pour tous les langages, et notamment pour *Amos* et le *Blitz basic* (voir encadré).

C'est parti !

C'est décidé, vous vous mettez à la programmation ! Dans un mois, vous publiez un traitement de textes révolutionnaire en utilisant juste les ressources du système, dans deux vous sortez le shoot'em up du siècle histoire de tâter de l'*Amos* et vous finissez l'année par une version exclusive d'un *Photoshop* pour perfectionner votre C. A vous les espèces sonnantes du shareware ! Ne nous emballons pas. Avant de vous lancer dans un quelconque projet, il convient de réfléchir à deux fois



Snoopdos un logiciel qu'on suit à la trace.

aux diverses manières de procéder. Pourquoi limiter le nombre des couleurs dans un bandeau de scores, alors que l'Amiga permet de lui attribuer une palette différente s'il change juste de fenêtre ? Tel est le type de questions qu'il conviendra de se poser pour ne pas devenir esclave d'apparentes limitations techniques. Le but est de faire faire à l'ordinateur ce que l'on veut, pas l'inverser. Afin que votre programme soit à la mesure de votre ambition, n'hésitez à regarder comment ont été écrites les productions existantes (les listings sont souvent fournis avec les programmes du DP) et à vous inspirer de leur technique. Le programmeur est avant tout un créatif, pas un ingénieur !

Eric Cappannelli, Stephan Schreiber, Yann Serra

Help !

Bon, soyons réalistes : personne ne possède la science infuse, et le bureau de tout programmeur digne de ce nom croule forcément sous les documentations techniques, les livres d'algorithmes et les listings en vrac. Oui mais voilà, où donc trouver la documentation adéquate ?

- D'abord et avant tout, dans le manuel même de votre système de développement. Qu'il s'agisse d'Amos, du SAS/C ou de n'importe quel autre langage, le manuel de l'utilisateur doit toujours être la première source de renseignements sur le langage lui-même.

- Viennent ensuite les libraries spécialisées et les rayons informatiques des grandes surfaces. On y trouve des ouvrages généralistes, notamment ceux traitant des algorithmes les plus utilisés en informatique (recherche, tri, graphisme en 2D et 3D...) ainsi que des méthodes pratiques d'apprentissage d'un langage tel que le C ou le Pascal. Attention, ces livres sont soit indépendants de tout ordinateur, soit plutôt orientés Pc.

- Il existe aussi des livres spécifiquement dédiés à l'Amiga, mais hélas, on n'en trouve que très peu en France. La série des Rom kernal manuals, édités par feu-Commodore chez Addison-Wesley, représente encore l'indispensable référence. Il se peut que quelques revendeurs les aient encore en stock, renseignez-vous. Sinon, il vous faudra traverser la Manche ou le Rhin, puisque le marché de l'édition technique Amiga est encore plutôt vivant chez les mangeurs de puddings et chez les buveurs de bières.

- Dernière possibilité, le domaine public (hé oui, encore). On l'a dit et répété, c'est encore le meilleur endroit pour trouver des exemples de listings qui vous aideront à progresser en programmation.

Slamtilt

21st century

Développé par une nouvelle équipe intégrée il y a peu à 21st century, Liquid dezign, Slamtilt va bientôt faire débouler (c'est le cas de le dire) ses quatre tables toutes plus mortelles les unes que les autres sur votre Amiga.

Quatre tables donc pour *Slamtilt*, et toutes magnifiques, quoique un peu sombres. L'univers destroy-heavy-metal-rage semble avoir inspiré nos amis de Liquid dezign quand ils ont dessiné leurs tables aux noms très évocateurs : *Devil, Mean machines, Pirate* et *Ace of space*. Les vrais amateurs de flipper ne seront pas déçus ! Des rampes comme s'il en pleuvait, des locks, des bumpers, des lumières dans tous les sens... Non seulement c'est beau, mais en plus c'est dur ! Bon, d'accord, ce n'est jamais que des tables de flippers super fluides et très bien animées, mais quand il faut réussir à faire x fois la rampe de droite pour allumer le jackpot ou l'extra-balle, accumuler du bonus ou libérer ses balles prisonnières, la sueur vous monte rapidement au front... A priori il faudra quand même une machine AGA pour en profiter, au vu des graphismes, mais *Slamtilt* s'annonce comme un superbe flipper (on n'en attend pas moins des spécialistes du flipper que sont les gens de 21st century). Ce titre risque fort de vous empêcher de quitter votre Amiga des jours entiers, surtout si vous êtes plusieurs à tenter de rentrer dans le "top ten" !

FINALISATION

0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%

Prévu pour : Amiga AGA

Atrophy

OTM

Drôle de nom pour un jeu d'arcade qui n'a rien d'atrophié... Deux joueurs en simultané, 6 niveaux, 60 objets à l'écran, 300 couleurs à l'écran ! Amiga 1200/4000 indispensable, mais c'est le prix à payer pour des jeux de cette qualité...

Ils ont de la gueule, nos vaisseaux, non ?

Imaginez un jeu qui vous offre l'équivalent de 100 Mo de données graphiques (10 HAM-8 images en 16,5 millions de couleurs), 3 Mo de sons, 6 niveaux avec 12 (douze !) boss de milieu et de fin de niveau plus "attachants" les uns que les autres, plus de 5000 cadres d'animations, et le tout sur 4 disquettes ou un CD. Ne rêvez plus, c'est *Atrophy* ! Il s'agit, a priori, d'un tout bête jeu d'arcade à scrolling horizontal dans lequel vous pilotez un vaisseau et tirez sur tout ce qui bouge. Certes, mais c'est certainement l'un des plus réussi jamais réalisé sur Amiga ! Ainsi, en plus des somptueux graphismes du jeu, vous pouvez y jouer à deux en même temps, avec plus de 60 objets à l'écran (tout en restant fluide), 300 couleurs affichées... Chacun de vos mignons petits vaisseaux (chacun le sien) peut accumuler des armes et de la puissance pour essayer de terrasser les ignobles affreux situés au milieu et à la fin du tableau, tout en étant constamment sur la défensive à cause des méchants aliens qui arrivent aléatoirement (nan, ce n'est pas en connaissant le jeu par cœur que vous le terminerez !) terriblement intelligents (ils ne vous rateront pas, eux !). C'est simple, on est déjà en train de se battre pour savoir qui aura l'honneur de le tester...

Rien qu'à voir les niveaux, on se croirait devant un vrai jeu d'arcade.

FINALISATION

0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%

Prévu pour : Amiga AGA

Hillsea lido

Vulcan

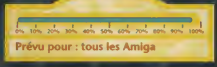
Qu'attendre d'un jeu que Vulcan prévoit de vendre aux alentours de 150 francs ? A priori, un Theme park revu et corrigé sauce anglaise (vous savez, les plages de Brighton...). Aperçu.

Et si une municipalité anglaise en mal d'emploi vous donnait un terrain, disons une plage, pour le faire fructifier ? C'est l'idée qui se cache derrière *Hillsea lido*. But du jeu : gagner de l'argent. En gros, il s'agit d'un jeu de gestion dans lequel vous devez acheter des "attractions", qui vous permettent d'attirer des gens, de leur vendre des tickets pour gagner de l'argent avec lequel racheter de nouvelles attractions. Bien entendu, vous ne vous contentez pas de choisir un spectacle et de le donner en représentation une fois par semaine, vous pouvez aussi acheter des chaises longues et les louer, proposer des balades à dos d'âne, proposer des bateaux pneumatiques à la location, ou offrir des stages de ski nautique, etc. Même la promenade le long de la plage est susceptible de vous rapporter de l'argent. Il suffit pour cela d'installer des marchands de glace, de cartes postales... A vous de d'administrer les prix, d'attirer la clientèle, de gérer les stocks, et tout un tas d'autres choses. Ce n'est certes pas aussi beau que *Theme park*, mais il y a de l'idée, et les animations sont très réussies (chaque spectacle est différent et visualisable) et on retrouve bien la "pâte" Vulcan dans les graphismes. Si tout va bien, on devrait pouvoir vous en dire plus le mois prochain...

La promenade des Anglais comme vous ne l'avez jamais vue.

Peu à peu, les marchands s'installent.

Ça donne presque envie d'être en vacances.



Battle bowls

Frontier software

Le premier jeu à sortir de chez Frontier Software, même s'il n'est pas spécialement novateur, promet déjà des heures de jeux aux fans de jeux de réflexion/action à la Tetris ou à la Column.

Le nouvel éditeur dont on vous parlait il y a peu, Frontier software, annonce déjà la sortie de ce titre. Jeu d'action/réflexion, *Battle bowls* est à l'origine un jeu sorti sur Atari, dans lequel vous disposez d'une sorte de canon qui tire des balles de couleurs, qui vont se fixer au plafond. Comme le plafond descend, il faut évidemment se débrouiller pour les faire disparaître. Pour cela, il faut les aligner par trois en diagonale... Si cela semble tout tête, sachez que l'on peut y jouer à deux en même temps (comme *Tetris* !), de plus, pour corser la difficulté, vous disposez d'environ 8 "sorts" (dont une méga-bombe) que vous pouvez utiliser pour vous sortir d'affaire, ou pour gêner votre adversaire (si, si...). Si les graphismes que nous vous présentons aujourd'hui ne sont pas définitifs, ils permettent déjà de se faire une bonne idée de ce à quoi le jeu ressemblera au final. Côté technique, on sait également que *Battle bowls* comportera quand même plus de 300 sprites, 600 ko de musiques et 2 Mo de graphismes en 256 couleurs pour la version 1200 (sinon, c'est 32 couleurs...). Vous allez donc bientôt pouvoir vous éclater (des balles !) avec un copain dans une centaine de niveaux de difficulté croissante. Si *Tetris* n'avait plus de secrets pour vous, *Battle bowls* pourrait bien raviver votre intérêt pour les jeux de réflexion/action.

Préparez-vous à des duels serrés à coups de ballons !

Speris legacy

Team 17/Ocean

Alors, clone de Zelda sur Amiga ou pas ? Si les avis divergent, Speris n'en reste pas moins une aventure longue et assez difficile pour vous occuper pendant plusieurs semaines, si vous aimez le genre...

Il était une fois un monde paisible, avec un roi bon et gentil qui avait deux fils. Malheureusement, le fils aîné perdit sa femme, et cela le rendit tellement amer qu'il finit par se fâcher avec son père. Déshérité au profit de son cadet, il décide de se venger et assassine son frère... classique. Résultat des courses, Cho, le meilleur ami du fils cadet, prend son courage à deux mains et part débarrasser Speristand du méchant Gallus. S'il réussit sa quête, il recevra la récompense ultime : le trône de Speris (et non, pas la main de la princesse...). C'est clair, le jeu ne brille pas par son scénario.

Cho au volant...

Vous guidez donc Cho dans sa quête contre le mal dans plusieurs tableaux (les villes et leurs alentours) particulièrement grands et longs à explorer. Dans chaque lieu, vous aurez divers objets à découvrir (clés, objets magiques...), à utiliser pour avoir accès à d'autres endroits, des monstres à combattre, des gens avec qui discuter... Vous pouvez vous déplacer dans toutes les directions, mais vous ne pouvez attaquer que dans les axes horizontaux et verticaux. Quatres actions sont autorisées : attaquer, utiliser un objet (perceuse, marteau...), discuter (une bulle apparaît au-dessus de Cho) et regarder un objet (un oeil s'affiche). Pour les attaques, c'est un peu plus compliqué, car vous disposez d'une barre de puissance qui vous permet d'accumuler de l'énergie pour un coup en gardant le doigt sur le bouton d'attaque. Quand la barre arrive au maximum, le coup est plus puissant, et lorsque l'arme vous le permet, vous pouvez même la lancer (comme une arme de jet). Il va sans dire qu'il est beaucoup plus facile d'éliminer les monstres sans dommage en utilisant cette option. Pour progresser dans le jeu, il faut en fait réussir à sortir de la première ville, puis de la suivante, etc. Evidemment, pour corser un peu la difficulté du jeu, il faut à chaque fois résoudre une sous-quête, elle-même souvent subdivisée en plusieurs petites quêtes (trouver des gemmes pour acheter la dague, qui permet d'abattre le Troll, d'accédez au village pour y sauver quelqu'un qui vous donne un passe qui permet de rentrer dans une maison d'où vous vous téléportez, etc.).

Pas très écolo, mais bien utile.

L'aventure au tournant

La multitude de sous-quêtes à remplir permet au jeu de rester prenant, même si lorsque vous n'avez pas réussi une sous-quête vous ne pouvez pas passer à la sous-quête suivante, ce qui rend *Speris*

Un pays féerique ?

Perdu moi !!!

Voilà une carte "stratégique" très sympa.

Ça c'est un curé, ou je ne m'y connais pas.

assez linéaire et parfois même frustrant. Il l'est d'autant plus que le nombre d'indices à votre disposition est très limité, et qu'on passe beaucoup de temps à comprendre ce qu'il faut faire (surtout que le jeu est en anglais, même si le manuel est en français).

Prends ça, misérable fantôme !

Comme les "niveaux" (villages) sont particulièrement vastes, il faut de plus beaucoup de temps pour tout explorer et avoir une vue générale qui servira à trouver ce que l'on cherche. L'écran principal vous permet de voir votre personnage évoluer sur une carte en 2D assez claire et relativement mignonne, tandis que la carte de déplacement est elle à une échelle supérieure, mais basée sur le même principe. La musique est relativement sympa, un peu genre dessin animé, mais on a tôt fait de la supprimer car elle n'ajoute pas particulièrement à l'ambiance. Les bruitages sont assez succints, et les monstres "explosent" quand on les élimine. En parlant des monstres justement, ils ont une intelligence très limitée, et les seuls véritablement dangereux sont les fantômes qui tirent dans toutes les directions sans qu'on sache quand ils vont le faire. Chaque fois que vous éliminez des monstres, vous marquez des points et vous gagnez de l'expérience, qui vous permet de monter de niveau et d'avoir plus de points de vie. Entre jeu d'aventure (pour les énigmes), jeu d'arcade (pour les combats) et jeu de rôle (pour les niveaux et les objets), *Speris legacy* représente un compromis agréable, parfois frustrant, mais qui ne laisse pas indifférent. Certains y voient une conversion de *Zelda* sur Amiga et adorent, tandis que d'autres estiment qu'il ne trouve pas son genre et propose ce qui se fait de moins bien dans chaque domaine... Nous on aime, même si le scénario n'est pas particulièrement fouillé, parce qu'on peut le mettre entre toutes les mains, et bien que certaines énigmes restent un peu difficiles à déchiffrer...

Geoffroy Marty

Un inventaire encore un peu vide, mais qui se remplit rapidement.

Deux contre un, c'est pas très loyal...

AMIGA AGA

Aventure/JDR

GRAPHISME	15
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	18
SON	15
DURÉE DE VIE	18

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : oui
Langue : anglais, manuel français
Nombre de disks : 4
Disponible sur : -

88%

Zelda et Speris, des cousins ?

Zelda, le vrai, est apparu sur console NES en 87. Dans Zelda, Link (le héros) doit retrouver la Triforce de puissance et libérer la princesse Zelda des griffes de Ganon. Si le scénario est donc vraiment différent, l'interface de jeu de Speris legacy reste quand même très très proche de celle de Zelda et de ses suites sur la NES. Et depuis quand reprendre de bonnes idées est-elle une mauvaise idée ?

WatchTower

OTM

Valeureux héros, le monde occidental a besoin de vous ! Epaulez votre meilleur bazooka et partez à la conquête de ces vastes plaines infestées par la vermine révolutionnaire.

WatchTower fait furieusement penser à ces étoiles autrefois populaires du shoot'em up, telles que *Commando*, *Ikari warriors* ou encore *Chaos engine*. Armé d'un joystick, le joueur doit diriger son personnage au travers de 6 missions. Son but est de tirer sur tout ce qui bouge et d'éviter les représailles ennemies en cachant sa faible personne derrière un élément quelconque du décor. Les adversaires peuvent être des fantassins hiérarchiquement armés sur six niveaux, de solides véhicules à la trajectoire simpliste (hélicoptères, tanks, camions) ou encore des bâtiments immobiles mais foudroyants.

Damned, il en reste deux.

Une progression difficile

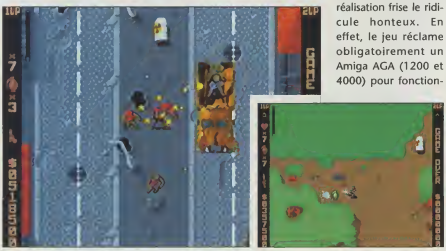
Concrètement, le jeu se présente comme un scrolling vertical en deux dimensions sur lequel s'animent les différents sprites. Le terrain glisse de haut en bas et sur les côtés suivant les déplacements du joueur. Par contre, il est impossible de revenir sur ses pas. Cette dernière caractéristique est d'ailleurs intéressante car plusieurs embranchements sont possibles. Ainsi, un même joueur pourra découvrir de nouveaux bonus cachés suivant les chemins empruntés au fur et à mesure des parties. Voilà qui rallonge la durée de vie de *WatchTower*.

La véritable difficulté ne se situe pas dans l'intelligence artificielle des ennemis, d'ailleurs assez précaire, mais plutôt dans leur nombre. Par exemple, certains passages sont juste résumés à un simple pont au bout duquel tire un bunker et dont les bords sont peupiés de soldats inaccessibles. On n'aura de cesse de détruire les moults barrils et autres caisses pour s'approprier la puissance de feu de 8 armes (dont le fameux Minigun à 4000 salves par minute) plus une multitude de grenades pour faire de gros dégâts à distance. D'autre part, les Boss de fin de niveau sont particulièrement résistants et leur extinction demande au joueur de se mettre souvent à découvert. Désolé...

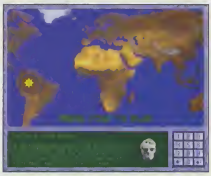
Techniquement assez moyen

WatchTower est divertissant, certes, mais sa réalisation frise le ridicule honteux. En effet, le jeu réclame obligatoirement un Amiga AGA (1200 et 4000) pour fonctionner alors qu'il pourrait s'accomoder des performances d'un *Atari ST* ! Les sprites minuscules dépassent rarement les 16 pixels de large et l'infographiste semble avoir encore plus manqué de couleurs que de talent. Plus proche de *Commando* sur *CPC 6128* que de *Chaos engine*, on notera également des ralentissements désagréables dans l'animation lorsque le personnage atteint le bord supérieur de l'écran et que le scrolling n'arrive plus à suivre. Un comble sur Amiga ! Heureusement, l'intérêt de l'ensemble est sauvé par la possibilité de jouer à deux sur le même écran.

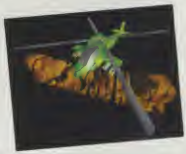
Yann Serra



C'est pas très joli par ici.



Sauvez la planète.



AMIGA AGA

Shoot'em up

GRAPHISME	11
ANIMATION	11
JOUABILITÉ	16
SON	14
DURÉE DE VIE	15

Nombre de joueurs : 1 à 2
Installable sur disk dur : oui
Langue : français
Nombre de disks : 3
Disponible sur : -

74%

Help

Distribué par Acclaim

Les compilations sont habituellement un bon moyen pour les éditeurs de donner une seconde vie à leurs jeux. Dans Help, c'est un peu différent, puisqu'en plus de proposer six excellents (quoique anciens) titres Amigo, cette compilation vous offre la possibilité de faire une bonne action car les bénéfices de ses ventes seront reversés à des oeuvres de charité ! Bravo !

Cool spot

C'est cool...

On commence par un génial jeu de plates-formes édité par Virgin. Dans *Cool spot*, vous dirigez une espèce de Smarties à lunettes (de soleil) qui doit libérer d'autres Smarties. Vous gagnez des points en éliminant les méchants pas beaux, et en étant cool (en ramassant des pastilles type smarties). Cool spot (le Smarties que vous dirigez) a une attitude très "cool" et peut sauter, grimper, pousser, tirer... C'est très mignon, très bien animé, très sympa à jouer et suffisamment difficile pour vous garder occupé un bon moment.

Push-over

Autre hit Amiga, *Push-over* d'Ocean est un jeu de réflexion qui n'est pas sans rappeler *Lemmings*. Vous contrôlez une fourmi et vous devez résoudre des puzzles à base de dominos. Il ya bien sûr des dominos de différentes couleurs, chacun disposant de caractéristiques spécifiques. A vous de déplacer et de repositionner les dominos pour en modifier les alignements, puis d'en basculer un pour les faire tous tomber. Pour corser la difficulté, il vous faut également atteindre la porte suivante pour changer de niveau, et cela n'est déjà pas si simple. La difficulté est très bien dosée, et c'est absolument passionnant.

Un cousin des Lemmings.

The humans

Autre jeu de réflexion absolument démentiel, *The humans* de Mirage vous place en leader d'une tribu préhistorique ! Pour résoudre les énigmes, vous pouvez contrôler jusqu'à 8 "humans" et leur faire accomplir différentes actions (la courte échelle, monter ou descendre d'une corde, ramasser des objets, utiliser une lance pour faire du saut d'obstacle, bouter le feu...). Dans certains cas, vous pourrez même contrôler le sorcier de la tribu qui a la capacité de faire apparaître des objets par magie ! En plus d'être très amusant, *Humans* est aussi très prenant et particulièrement bien animé.

Sensible soccer

Prenez votre pied au foot !

Le jeu de foot de Sensible qui a marqué toute une génération. Proposant 64 clubs européens, 34 équipes nationales, *Sensible* est également hyper simple à jouer. Bien entendu, *Sensible soccer* reprend les règles du vrai jeu, mais vous évite de devoir courir vous-même après la balle ! L'interface est tellement fabuleuse qu'elle a souvent été copiée, mais rarement égalée. Le foot comme on l'aime, surtout lorsqu'on peut jouer à deux.

Desert strike

Faites de l'hélico !

Electronic arts avait fait très fort avec *Desert strike*, qui permettait d'avoir 64 couleurs à l'écran (à l'époque). Il s'agit d'une espèce de simulateur d'hélico dont *Zeewolf* est un proche parent. Partez faire la guerre sans risque à bord d'un Apache, et rasez le Bunker de Saddam à Bagdad.

Road rash

Toujours chez Electronic arts, *Road rash* vous met un guidon entre les mains afin de piloter des motos de course dans une ambiance très "chaude". Tous les moyens sont bons pour arriver premier, surtout la barre de fer que vous avez piquée pendant la course ! C'est pas très beau, mais très prenant, surtout à deux.

G.M.

Tous les AMIGA

Compilation

GRAPHISME	de 10 à 15
ANIMATION	de 12 à 18
JOUABILITÉ	de 14 à 19
SON	de 12 à 17
DURÉE DE VIE	20

Nombre de joueurs : 1 à 2
Installable sur disk dur : non
Langue : anglais, parfois français
Nombre de disks : 15
Disponible sur : -

95%

Super street fighter 2 turbo

Gametek

L'univers de Street fighter a inspiré nombre d'éditeurs. Après une longue, très longue attente, le Super street fighter 2 turbo de Gametek arrive ! Enfin... dans une version CD-32 loin de tenir toutes ses promesses.

Ils y sont tous, sauf un...

Quoi de plus agréable que de s'adonner aux jeux de combat loin de la chaleur et du bruit des salles d'arcade ? Un couscous-poulet du *Royal couscous* ? Un sketch des Deschiens ? Peut-être... En attendant d'avoir les réponses, vous pouvez désormais, grâce à Gametek, vous essayer à *Super street fighter 2 turbo*, bien au chaud, chez vous, les pantoufles aux pieds et le tilleul-menthe *Saveurs du soir* sur le bureau. Petite précision tout de même : nous avons testé la version *CD-32*, qui ne présente pas de différence avec la version *1200*.

Oh ! La belle boîte !

Les premières impressions étaient plutôt bonnes, une vraie boîte vernie avec plein de couleurs, quelques explications en français (s'il vous plaît !), de superbes images du jeu... A l'intérieur, un vrai manuel, lui aussi en partie francisé, décrivant chacun des 16 street fighters disponibles ainsi que leurs coups spéciaux et la façon de les exécuter. A priori, donc, une impression très favorable, le tout renforcé par des premiers graphismes tout à fait remarquables de qualité. Quelques vérifications des options plus tard (qualité des graphismes élevée, vitesse maximum, niveau de difficulté très facile : on est paré !), on arrive devant notre premier écran de combat face à la charmante (mais dangereuse) Cammy.

Oh ! Comme c'est lent !

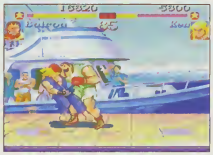
Et là, stupeur ! Est-ce que l'EDF aurait quelques problèmes d'alimentation ? (on en aurait entendu parler sur *France infos*), car on a véritablement l'impression de marcher non pas au 220, mais au 110 volts... Et bien oui, mesdames et messieurs les jurés, nous ne pouvons qu'établir ce regrettable constat : le jeu est LENT. A tel point qu'il nous donne l'impression étrange et singulière que l'éditeur n'a pas pu terminer tous les sprites, et que les magnifiques sprites (?!) des personnages, énormes et colorés, n'ont que trois positions possibles : en garde, coup de poing à mi-course, coup de poing allongé... Certes, c'est un peu exagéré, puisqu'ils disposent aussi de coups de pieds, le tout en trois niveaux de puissance. Le fait est que le tout est saccadé et est quasiment injouable. C'est simple, on ne voit pas les coups de adversaires partir et on se retrouve directement en plein vol sans même avoir vu le coup atterrir, tout ça parce que le joueur d'animations se base sur la fréquence du processeur et que voyant celui de la *CD-32*, il nous sucre plus de la moitié des animations ! Scandaleux ! D'autant plus que pour effectuer nos fameux coups spéciaux si mortels, il faudrait que nos adversaires nous en laissent le temps, mais comme eux ne sont pas troublés par le manque de "visibilité", ils s'en donnent à coeur joie.

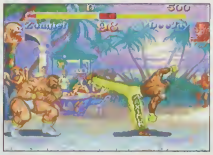
Dommage, dommage...

En bref, le jeu peut être beau et prenant, il vous faudra autre chose qu'une simple *CD-32*. Un *1200* alors ? Pas vraiment, la version disquette souffre des même maux que la version CD. En revanche, avec une carte accélératrice, les personnages deviennent plus maniables et l'animation gagne en fluidité. Ajoutez donc le prix d'une carte accélératrice au logiciel pour commencer à vous amuser...

Gem

Avouez que c'est quand même très beau !





Prend ça, et ça, et encore ça...

CD-32 et A1200

Beat'em up

GRAPHISME	18
ANIMATION	8
JOUABILITÉ	8
SON	14
DURÉE DE VIE	10

Nombre de Joueurs : 1 à 2
Installable sur disk dur : oui
Langue : anglais, manuel français
Nombre de disks : 1 CD
Disponible sur : CD-32 ou 1200

62%

1200+carte acc. 87%

JESSICO

COMPIL.

AWARD WINNERS PLATINIUM...230
ELITE 2 + CIVILISATION + LEMMINGS

AWARD WINNERS GOLD 230
ELITE PLUS + ZOOL + SENSIBLE SOCCER + J. WHITE SNOOKER

HELP 220
DUNE 2 +PINBALL DREAMS PRO TENNIS TOUR+F1 RACE LEADERBOARD+HUMANS PUSH OVER+PRINCE PERSIA

SOCCER STAR 96.....230
FIFA+KICK OFF 3 ON THE BALL+P. M. 3

BEAUJOLLY COMPIL...230
CANNON FODDER + TERMINATOR 2 + SETTLERS + CHAOS ENGINE

LUCAS ART CLASSIC COLLECTION.....220
LOOM + MONKEY ISLANDS + INDY 4 + MANIAC MANSION

DELPHINE CLASSIC COLLECTION.....220
FLASHBACK+FUTURE WAR +ANOTHER WORLD+OP. STEALTH +CRUISE FOR CORPSE

JESSICO SPECIAL 1..220
DOUBLE DRAGON 3 + DRAGON FLIGHT + TIPPON SAFES

JESSICO SPECIAL 2..220
CHICAGO 90 + SUPER SKI + HIGHWAY PATROL +LUXOR + VETERAN

JESSICO SPECIAL 3....90
XMAS LEMMINGS 94 + XMAS LEMMINGS

MEGA PACK AG.....180
MIG 29 + DIZZY ADVENTURES + BMX SIMULATOR + TENNIS + JOY. KONIX SPEEDKING

JEUX AG1200

ACID ATTACK COMPIL.....225
(GUARDIAN+ROADKILL+SKIDMARKS 2)
ALADDIN 225
ALIEN BREED 3D 225
ALIEN BREED 3D 2 260
ANDRE AGASSI TENNIS BLITZ TENNIS 225
ATROPHY 225
BANSHEE 120
BLITZ BOMBERS 225
BREATHLESS 230
BRIAN THE LION 120
CHAOS ENGINE 120
COALA 220
DUNGEON MASTER 2 VF 280
EXILE 225
EXTREME RACING 225
FEARS 225
FIFA 150
GLOOM DELUXE 225
GLOOM DATA DISK 150
LORD OF REALMS VF 235
MICROLYTE WARRIOR 225
OSCAR 99
PLAYER MANAGER 2 EXT..185
PINBALL MANIA 225
POLE POSITION 225
SOLITON 120
SECOND SAMURAI 120
SHADOW FIGHTER 150
SIM CITY 2000 150
SIM LIFE 199
STAR CRUISADER 225
STAR FIGHTER 225
SPERIS LEGACY 225
SUBWAR 2050 150
SUPER STARDUST 225
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO 250
THEME PARK 150
TOWER ASSAULT 220
TOWER OF SOULS 225
UFO 150
ULTIMATE SOCCER MANAGER VF 225
WATCH TOWER 225
XP8 225

ACCESSOIRES

AG 600 & 1200

ACTION REPLAY A1200 470
EXT 1 MO A600.....390
EXT 1 MO A600 + HORL.....460
EXT 0 MO A1200 + HORL.....720
BARETTE 1,2,4,8 MO A1200..NC
EXT 1MO A1200.....1110
EXT 4 MO A1200.....2180
LECTEUR INTERNE HAUTE DENSITE 870
LECTEUR EXTERNE HAUTE DENSITE 950
LECTEUR CDROM 2X 1DE ATAPI 1490
LECTEUR CDROM 4X 1DE ATAPI 1990
DISQUE DUR INTERNE 120 MO.....1190

DIVERS AG

CONTROL. DD AMIQUEST..435
ADAPTATEUR 4 JOY.....100
ALIMENTATION 356
BOITIER DE DISK.....59
DISK 3.5" DFDD.....35
DISK 3.5" DFHD 40
ETIQUETTES 3.5" X100.....40
EXT 512K A500 220
EXT 512K A500 + HORL 280
EXT 1 MO A500+ 375
INTERFACE MIDI 3+1+CABLES.....199
LECTEUR INTERNE DOUBLE DENSITE.....390
LECTEUR EXTERNE DOUBLE DENSITE.....470
DISK NETTOYAGE 3.5".....50
MICRO KIT NETTOYAGE....110
MODEM 14400 BAUD 1390
MODEM 28800 BAUD 2390
SCANNER A MAIN N&B 890
SCANNER A MAIN COULEUR.....1990
SOURIS.....135
TRACK BALL 380

JOYSTICKS AG

JOYPAD PRO A1200/CD32 185
KONIX SPEEDKING.....95
KONIX SPEED. AUTOFIRE ..100
KONIX NAVIGATOR.....115
QJ SUPERBOARD.....135
QJ JETFIGHTER.....100

JEUX AG

ALIEN OLYMPICS 220
ALL TERRAIN RACING.....180
ANDRE AGASSI TENNIS BLITZ TENNIS.....220
BATTLE ISLE 93 VF.....280
BOWLING KIN PIN 150
BREACH 3.....250
CANNON FODDER 2 225
CHAMPIONSHIP MANAGER 2.....220
CITADEL 220
CIVILISATION 150
COLONISATION 250
DAWN PATROL 250
DUNE 2 150
FRONTIER ELITE 2 220
F1 GRAND PRIX.....150
FIELDS OF GLORY 150
FOOTBALL DIRECTOR 3.....220
INDY 1 LAST CRUSADE.....120
INDY 4 FATE OF ATLANTIS..150
INDY 500 150
MICROPROSE GOLF.....180
NIPPON SAFES VF.....120
ODISSEY 220
OVERLORD.....231
PLAYER MANAGER 2 180
POLE POSITION 220
PREMIER MANAGER 3 DELUXE 220
PRIMAL RAGE 220
RUGBY LEAGUE BOSS.....150
SENSIBLE GOLF.....220
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96 220
SETTLERS VF.....250
SEVEN SWORD OF MENDOR...250
SHADOW FIGHTER.....150
SIM LIFE VF (1.5 MO WBI.3)....99
SKIDMARKS 2.....230
SKIDMARKS 2 DATA.....130
SPACE ACADEMY 220
SYNDICATE 150
TACTICAL MANAGER 2 220
THEME PARK 250
TOWER ASSAULT 220
TRAITOR.....150
ULTIMATE SOCCER MANAGER VF 220
ULTIMATE SOCCER MANAGER DATA 150
WORLD CLASS RUGBY 95...150
WORMS.....235
ZEEWOLF 2 280

BUDGET AG

A320 NORTH AMERICAN.....120
ALFRED CHICKEN 120
ARCADE POOL.....120
BATTLE OF BRITAIN/F16 120
BABY JOE.....120
BODY BLOWS 120
BUBBA N STIX.....120
CAMPAIGN 2 120
CANNON DODDER.....120
COOL SPOT 120
CYBERPUNK 120
DARMERE 120
D DAY.....120
ENTITY 120
EXCELLENT GAMES 120
FIRST SAMURAI EUR.....120
FURRY OF THE FURIES.....120
GOLDEN EAGLE 120
GREAT COURTS 2.....120
HEIMDALL 2 120
HOOK.....120
JIM POWER 120
K240.....120
KARTING GRAND PRIX 120
LEGACY OF SORASIL 120
LOOM ART 120
LOST VIKKINGS.....120
LOTUS TRILOGY 120
MAGIC BOY.....120
MIG29 SUPER FULCRUM.....129
OM SUPER FOOTBALL 120
PRO TENNIS 120
PUGGSY 120
STREET FIGHTER V3 120
QUICK 120
RISE OF THE ROBOTS.....120
SCRABBLE DELUXE 120
SENSIBLE SOCCER 92/93 120
SOCCER KID 120
STARDUST 120
STUNT CAR RACING 120
TENNIS CUP 2.....120
TERMINATOR 2.....120
TEST DRIVE 2.....120

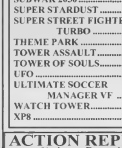
JEUX CD32

ACID ATTACK COMP.....230
(GUARDIAN+ROADKILL-SKIDMARKS 2)
AKIRA 230
ALIEN BREED 3D.....230
ALIEN BREED 3D 2 270
ALIEN OLYMPICS 230
ALL TERRAIN RACING.....190
ANDRE AGASSI TENNIS BLITZ TENNIS.....230
BLITZ BOMBERS 230
EXILE 230
EXTREME RACING 230
FEARS.....230
FIELDS OF GLORY 250
FOOTBALL DIRECTOR 3.....230
GLOOM 2 230
MICROLYTE WARRIOR 230
ODISSEY 230
PGA EUROPEAN TOUR 230
PINBALL ILLUSION 230
ROAD KILL.....230
SKIDMARKS 2 230
SPACE ACADEMY 230
SPERIS LEGACY 230
SUBWAR 2050.....250
SUPER LEAGUE MANAGER.....230
SUPER STARDUST 230
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO 230
THEME PARK 250
TOWER ASSAULT.....230
WORLD CUP GOLF.....230
WORMS.....240
****
VIDEO CREATOR.....280
WORLD OF CLIPART.....110
WORLD OF GAMES 110
WORLD OF GIF 110
WORLD OF PINUP 1&2 220
WORLD OF PHOTO 110
WORLD OF SOUND 110
****
SOURIS CD32 135
JOYPAD PRO COMP. 185

ACTION REPLAY

Notice en Français

A1200.....470 F



* SAUVER UN PROGRAMME ENTIER EN MEMOIRE SUR DISQUE.
* GENERER VOS PROPRES CHEAT CODES ET ASTUCES.
* SAISIR ET SAUVEGARDER DES IMAGES A L'ECRAN AU FORMAT IFF.
* UTILISER UN ASSEMBLEUR/DESASSEMBLEUR 68020 COMPLET AFIN DE MODIFIER A VOTRE CONVENANCE TOUS LES LOGICIELS GELES.
* SANS PERDRE VOTRE CAPACITE RAM CAR L'ACTION REPLAY INCLUS SA PROPRE MEMOIRE.
* SUPPORTE LE DISQUE DUR ET TRES FACILE A INSTALLER (TRAPPE).

JOYPAD PRO COMP
A1200 / CD32.....185 F

SCANNER A MAIN

N&B 16 NUANCES.....745
256 NUANCES.....890
COULEUR.....1990

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1 — 36 15 JESSICO — 93.84.84.98
EXPEDITION: COLISSIMO — FAX 93 84 20 30

TITRES	Qte	Prix	Montant

VOTRE ORDINATEUR(Configuration Complète):

S / Total
Port
Total

16/03

JE JOINS UN CHEQUE OU MANDAT LETTRE
JE PAIE A RECEPTION AU FACTEUR (RESERVE AUX CLIENTS)
JE PAIE PAR CARTE BLEUE ET JE COMPLETE LA LIGNE CI-DESSOUS

Exp . . / .

NOM ..... PRENOM .....
N° ET RUE .....
C. P. ..... VILLE .....
TEL : ..... SIGNATURE:

PORT LOGICIELS, JEUX 30 F
IMPRIMANTES, CONSOLES 60 F
ORDINATEURS 90 F

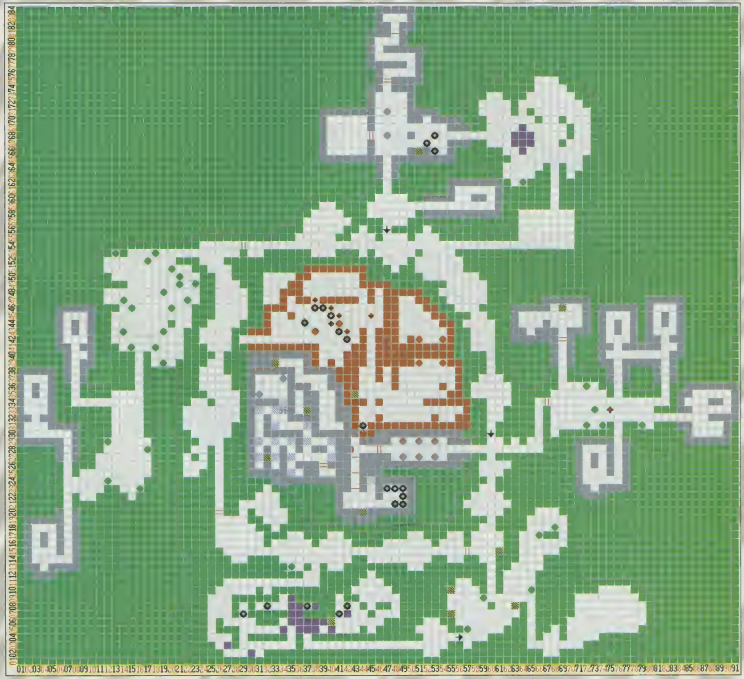
PAIEMENT A RECEPTION AU FACTEUR: TOTAL + 47F
EXPEDITION A L'ETRANGER: REGLEMENT PAR MANDANT INTERN. OU CB
EXPEDITION DOM-TOM OU ETRANGER: TOTAL + 30F

Dungeon master II, la soluce (1ère partie)

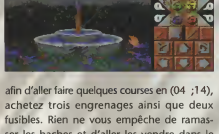
Voulez-vous être le maître du donjon ? Alors voici quelques conseils : avant de commencer un niveau, étudiez avec soin la carte. Lisez la fin du paragraphe et voyez si des objets particuliers vous intéressent. Il est souvent fort judicieux de vendre des objets afin de pouvoir vous équiper au plus vite, ne soyez pas économes. Je vous conseille l'armure Ra sar et celle d'amiante, ainsi que la hache vorax, l'épée de métal bleu. Les armes de lancer ne sont pas efficaces car leur utilisation prend trop de temps. Gardez avec vous une quantité importante de nourriture, vous pouvez remplir les fioles avec de l'eau. Faites en sorte que le poids de votre matériel ne soit pas écrit en jaune, si vous êtes blessé, utilisez une potion de soin. Voilà, maintenant je vous souhaite bonne chance !

Niveau 0

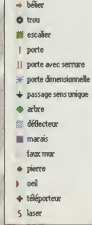
Dans un premier temps, choisissez les trois héros qui vous accompagneront dans votre quête. Je vous conseille de prendre : Aliai, Graen, Cordain car ils possèdent toutes les compétences. Aliai sera votre compagnon d'armes, les deux autres seront les magiciens. Sortez de la cave de votre maison et avancez vers la table (71 ; 44), prenez l'outre et la pièce d'or puis déplacez la table. Décrochez le tableau, vous trouvez une tirelire, un sac, une carte magique ainsi qu'une clé solide qui vous permettra de sortir au grand air. Juste à côté (69 ; 44) vous trouvez un coffre, ouvrez-le et prenez les deux potions de soins. Dans la pièce d'à



côté, en (65 ; 43) vous pourrez, en cas de tragédie, déposer les ossements de vos héros afin de les ressusciter. Pour sortir de la maison, utilisez la clé solide dans la serrure, ici le combat commence. Combattez les Glops et en cas de problème retournez dans la maison, fermez la porte et faites un somme (si vous voulez gagner un peu d'expérience, vous pouvez casser la table. Les petits arbres peuvent aussi être abattus) puis retournez au combat. En (71 ; 31), il y a une boule de matière, vous pourrez facilement en créer par magie et cela vous permettra d'acquérir de l'expérience. En (75 ; 33) vous verrez une croix sur le sol, c'est un téléporteur. Vous pourrez l'utiliser avec le bouclier tech. Juste à côté (78 ; 33) il y a une fontaine, vous pouvez pêcher deux pièces en laiton et une en or. En (75 ; 32) prenez le bâton, il vous permet d'éclairer votre chemin sans vous coûter trop de mana. Si vous avez faim, en (80 ; 31) vous trouverez une chauve-souris morte. Puis allez dans l'auberge (86 ; 30) et emparez-vous de la clé et d'une potion marron. En (82 ; 42), prenez la potion jaune (bouclier). Allez en direction de la porte du soleil (68 ; 34), utilisez la clé sur l'obélisque et ouvrez la porte. Avancez, combattez les vers et n'oubliez pas de prendre les tours de vers qui sont pleins de vitamines. Allez dans le hall d'entrée de skullkeep en (50 ; 29), appuyez sur le bouton qui est sur le mur puis prenez l'étoile du matin qui est dans la cache en (48 ; 29). Sortez de l'entrée et allez (60 ; 09), vous êtes dans votre garde-manger : un pré rempli de bisons, ils ont hélas la peau dure alors ne les attaquez que si vous avez faim. Allez en (75 ; 6), pour ce faire : soit vous courez en priant qu'un éclair ne vous atteigne pas, soit vous augmentez votre expérience en magie et en combat afin de combattre les tornades. Emparez-vous de la carte, du sac, de la clé éclair et de la première clé de clan. Allez ensuite en (58 ; 15) ouvrez la porte à l'aide de la clé éclair. Avancez, prenez garde au gnome voleur, s'il vous dérobe un objet, allez aux alentours de (33 ; 18) afin de les récupérer et de corriger ce malappris. Allez en (27 ; 15) et prenez le bouclier tech qui vous permet désormais de voyager grâce aux téléporteurs. Retournez sur vos pas puis dirigez-vous vers (45 ; 10) afin de trouver la deuxième clé de clan, une carte magique et la clé de lune, mais attention le territoire des marais est infesté de loups. Allez ensuite en (26 ; 19) et passez la porte de lune à l'aide de la clé. Allez en (17 ; 44), attention lorsque vous approchez trop près de la table de pierre, des géants tombent des nuages et vous assènent de coups tout en essayant de vous dérober vos armes. Après quelques coups bien portés, je vous conseille de vous placer en (24 ; 53) et d'avancer pour frapper et de reculer pour éviter les mauvais coups, retournez devant la table de pierre et emparez-vous de la troisième clé de clan et de la clé des nuages. Profitez du calme relatif des géants



afin d'aller faire quelques courses en (04 ;14), achetez trois engrenages ainsi que deux fusibles. Rien ne vous empêche de ramasser les haches et d'aller les vendre dans le village du début. Passez la porte des nuages en (19 ; 54), vous allez faire connaissance avec les serviteurs de Dragoth. Vous pouvez les combattre soit à l'épée soit avec les boules de feu. Avancez tout droit vers (64 ; 54), prenez le bâton serpent. Attention, ne vous approchez pas trop près de la statue sinon un fantôme vous attaquera. Méfiez-vous de la tombe qui est en (68 ; 56). Aller ensuite en (68 ; 60), prenez la bombe puis avancez de quelques pas afin d'être poursuivi par les arbres ensorcelés, puis retournez en (68 ; 60), le porche du cimetière empêchera l'arbre de passer, tirez-lui des boules de feu afin de le détruire. Faites de même avec les arbres suivants puis gagnez l'entrée du temple oublié en (57 ; 68). Faites attention à ne pas tomber dans les oubliettes. Appuyez sur le bouton en (53 ; 69) afin d'ouvrir le mur en (52 ; 70), prenez la boîte magique et la clé qui vous permettra d'ouvrir la porte (47 ; 74), attention car les trous vous poursuivront. Si vous tombez, utilisez le sort afin de vous débarrasser des fantômes puis visitez tranquillement la cave, vous découvrirez : une cuirasse, un soleret, un armet, des cuissards. Les portes s'ouvrant toutes seules, la patience est de rigueur. Dans la grande salle où il y a les deux colonnes, utilisez la carte magique afin de découvrir le bouton qui vous donnera accès à un coffre, puis vous pourrez quitter les lieux en remontant par l'escalier et en espérant ne plus tomber. En cas de crise de nerfs due à des échecs répétés, vous pouvez utiliser la boîte magique afin de paralyser les trous pendant quelques secondes. Avancez ensuite jusqu'à (48 ; 83), les plaques sur le sol ouvrent les sarcophages et qu'est-ce qu'il y a dans les sarcophages ? Récupérez l'épée Furie, le serviteur gardien, les deux pièces d'or et la clé ouvrant la porte (46 ; 68). En (42 ; 68) la quatrième clé de clan vous attend, si vous la voulez, il faudra payer, déposez une petite pièce sur la table. Allez ensuite en (48 ; 58), combattez les squelettes prenez la bombe et la gemme rouge qui sont dans les fontaines de sang. Allez voir le magicien en (57 ; 59) et achetez-lui des bombes rouges, le plus possible, ce sera le cadeau pour Dragoth. Retournez ensuite au château en n'oubliant pas de refermer les portes derrière vous et en prenant soin d'enlever la clé ainsi les serviteurs du mal seront bloqués (dans le même but de tranquillité, il est inutile d'ouvrir le passage en (60 ; 31). Personnellement, j'ai situé ma base autour du téléporteur du premier village, ainsi je place tous les objets lourds ou ce qui me seront utiles que bien plus tard comme les engrenages ou les bombes. Placez les quatre clés de clan en (47 ; 28). La porte s'ouvre, avancez doucement jusqu'à l'œil, dès qu'il s'ouvre, reculez. Puis allez en (43 ; 29), placez-vous face au mur afin de voir les trois boutons, utilisez le sort afin de courir, puis appuyez sur le bouton de droite, sur celui de gauche puis sur celui du milieu. Puis courez à reculons jusqu'à passer les trois grilles. Aller en (45 ; 21) afin de prendre la carte de serviteur et la clé en or qui permet d'ouvrir la porte du château. En (45 ; 24) vous découvrirez le bouclier de cristal. Si vous voulez l'épée orage, qui est en (48 ; 22), prenez-la, jetez-la sur le nouveau trou à droite, sortez de la salle et reprenez-la. Enfin, montez l'escalier qui est en (44 ; 21).



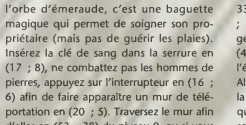
Autres objets :

Chauve souris morte: (61 ; 16)
Pomme : (59 ;8), (36 ; 14), (11 ; 27), (11 ; 23)
Flèche : (58 ; 4), (66 ; 16), (68 ; 16), (53 ; 3)
Carquois : (64 ; 15)
Arc : (65 ; 13)
Arbalète : (53 ; 3)
Fleur de mana : (68 ;5), (71 ; 3), (75 ; 5)
Champignon des fées : (39 ; 11), (38 ; 14)
Bainbloom : (33 ; 11)
Casque à corne (35 ; 8)

Os : (44 ; 6)
Bouclier Ro Sar : (22 ; 27)
Lame vorpal : (55 ; 53)
Capsule d'esprit : (68 ; 64)
Coffre : (3 ; 68) deux pièces d'or, le collier suzeroin, un scarabée et une tirelire.

Niveau 1 :

Vous commencez en (15 ; 02). Utilisez la cloche en (13 ; 5) afin qu'un Numen ouvre la porte, combattez-les avec des boules de feu tout en restant hors de leur antre afin de ne pas recevoir de mauvais coups. Le dernier Numen possède une baguette magique très puissante que vous pourrez récupérer. La porte en (19 ; 12) s'ouvrira après le combat. Traversez le mur magique en (18 ; 16), enlevez la plaque qui est sur le mur de droite puis ôter l'œil. La plaque en (19 ; 13) permet d'ouvrir la porte (21 ; 16) il vous faudra courir afin de la passer avant qu'elle ne se referme. Enlevez également les yeux (16 ; 22) et (20 ; 24) en passant au travers des murs magiques. Allez en (25 ; 22), prenez l'engrenage. Puis allez en (22 ; 18), faites le sort afin de courir puis préparez soit un sort de défleceur soit un sort de serviteur, avancez en (20 ; 16) et exécutez le sort puis reculez d'une case afin que la boule de feu ne vous atteigne pas. Utilisez le téléporteur (14 ; 30) et prenez les deux engrenages et un fusible, pansez vos plaies, prenez de la nourriture, faites quelques emplettes puis téléportez-vous de nouveau. Descendez l'échelle qui est en (03 ; 21) elle vous permet d'accéder en (33 ; 39) du plan 0. Allez en (39 ; 33) placer une torche dans le support puis prenez la lame vorpal en (41 ; 31). Retournez au niveau supérieur et prenez l'engrenage et l'œil du temps qui sont en (10 ; 20). Vous devez placer les engrenages en (09 ; 19), (09 ; 17), (09 ; 15), (09 ; 13), dès que l'engrenage est en place ouvrez la porte et avancez. Si vous êtes trop lent une oubliette ne vous oubliera pas. Dans un premier temps, levez le levier de commande qui est en (14 ; 16) et emparez-vous de l'engrenage (16 ; 13). Prenez la clé qui est en (12 ; 13) et placez-la en (14 ; 13) ouvrez la porte en (11 ; 12) puis appuyez sur le bouton en (15 ; 14) afin d'éjecter la clé qui tombe dans un trou. Maintenant il n'y a plus qu'à aller la chercher. Utilisez le levier (12 ;16) pour descendre l'échelle (14 ; 17). Descendez par l'échelle (13 ; 17). Vous accédez (43 ; 35) au plan 0. Allez jusqu'à l'échelle (40 ; 40), descendez. Vous voici en (7 ; 16) du plan -1. Allez en (11 ; 16) et suivez le tunnel, un monstre vous attaque, vous devez absolument le détruire et récupérer la clé de sang qu'il possède. Allez ensuite reprendre votre clé en (7 ; 11). En (7 ; 10), (13 ; 8), (25 ; 13), (30 ; 10) vous trouverez des émeraudes. En (16 ; 9) vous découvrirez l'orbe d'émeraude, c'est une baguette magique qui permet de soigner son propriétaire (mais pas de guérir les plaies). Insérez la clé de sang dans la serrure en (17 ; 8), ne combattez pas les hommes de pierres, appuyez sur l'interrupteur en (16 ; 6) afin de faire apparaître un mur de téléportation en (20 ; 5). Traversez le mur afin d'aller en (53 ; 38) du niveau 0, ou si vous



voulez récupérer quelques diamants bleus descendez par l'échelle (5 ; 7). Mais auparavant vous devez combattre des squelettes en (2 ; 19). En (1 ; 9) derrière la pierre vous trouverez l'anneau de tempêtes, en (1 ; 2) le ganteiet de Kalan, en (1 ; 3) et (2 ;13) des émeraudes. Une fois dans la caverne inférieure, avancez prudemment, les petits cratères font jaillir des flammes vivantes qui s'approchent de vous et tentent de vous exploser dessus. Le mieux est de rester immobile, et lorsqu'elle met les mains sur ses yeux, de reculer très vite. Donc une fois en (53 ; 38) du niveau

Niveau -1.

0, montez à l'échelle en (43 ; 35). Nous revoici en (13 ; 17) du niveau 1. Allez en (11 ; 10), placez la clé dans la serrure puis ouvrez la porte. Descendez par l'échelle en (2 ; 9) vous serez alors en (32 ; 37) du niveau 0. A l'aide de la carte de reconnaissance, repérez le nain, il doit être en (31 ; 33) ne vous approchez pas de lui mais allez plutôt en (33 ; 32). Utilisez soit une boîte magique soit l'œil du temps pour geler notre ami le nain de jardin. Puis, sans perdre une seconde, approchez-vous de lui et frappez-le jusqu'à ce que mort s'en suive. Inutile de lui tirer des boules de feu car elles lui passe au-dessus de la tête. Récupérez la boîte magique et la bombe. Le mur (34 ; 33) disparaît, vous pouvez alors aller en (31 ; 38) prendre le sac qui contient une gemme verte et rouge. Puis passez la porte (40 ; 36) tirer le levier afin de descendre l'échelle (32 ; 37), retournez au niveau 1. Allez en (6 ; 16), lorsque vous marchez sur la dalle un tir fait fermer et ouvrir l'oubliette qui est devant vous. Le seul moyen de passer et d'utiliser le sort courir et de fermer les yeux. Ne touchez pas au levier en (7 ; 18) car il bloque le tir qui permet la fermeture de l'oubliette. Ouvrez la porte en (06 ; 20) puis montez l'échelle (06 ; 18) qui vous mènera au niveau 2.

Autres objets :

Eau : (9 ; 22)
Cache : (13 ; 8) une fleur de mona, une capsule d'esprit, (16 ; 8) un parchemin, une gemme rouge et une pièce d'or, (13 ; 11) un bâton, une épée métal fulguront (21 ; 19) un bâton de combat.
Table : (25 ; 9) une pomme, une potion jaune.
Casque Ra sar : (19 ; 24)
Armure Ra sar : (30 ;14)
Genouillères Ra sar : (13 ; 30)
Carte de reconnaissance : (6 ; 14)

N'hésitez pas à nous envoyer vos astuces à Dream, Astuces, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris

Premier Mail Order

NF=Notice Francaise VF=Version Francaise

EF=ECRAN DEN FRANCAIS

Titre	500	1200	CD32	
Acid Blitz Compiler	329	—	—	
Addams Family	89	—	—	
Air Bucks 1 2	129	—	—	VF
Akira	199	—	199	
Aladdin	—	199	—	NF
ALIEN BREED 3D	—	229	229	NF
Alien Olympics	199	—	199	NF
All Dogs Go To Heaven	79	—	—	
All Terrain Racer	179	—	199	NF
Altered Beast	99	—	—	
Andre Agassi Tennis	199	199	199	
Another World	149	—	—	
Apidya	89	—	—	
Arcade Pool	89	—	129	
Archer Macleans Pool	99	—	—	
Atrophy	—	199	199	
B17 Flying Fortress	129	—	—	
Baldie	209	209	209	NF
Banshee	—	79	129	NF
Base Jumpers	99	—	99	
Battle Isle '93	249	—	—	VF
Behind The Iron Gate	179	—	—	
Big Sea	199	—	—	
Birds of Prey	149	—	—	
Black Crypt	109	—	—	
Blastor	179	—	—	
Bloodnet A500+	199	229	—	NF
Blitz Bombers	—	199	199	
Blitzkrieg	99	—	—	
Body Blows	129	129	—	NF
Body Blows Galactic	—	229	—	NF
Bravo Romeo Delta	89	—	—	
BREATHLESS	—	289	—	NF
Brutal Paws of Fury	209	209	209	NF
Brutal Football	—	159	159	
Bubba n Stix	49	—	49	
Bubble & Squeak	199	199	199	
Budokan	129	—	—	
BURNTIME	199	199	—	
Cadaver/Pay Off	129	—	—	NF
Campaign 2	129	—	—	
Cannon Fodder 2	199	—	—	NF
Cannon Fodder	139	—	199	
Cardiaxx	99	—	—	
Carrier Command	69	—	—	NF
Championship Manager 2	199	—	—	
Champ Manager End Of Season	129	—	—	
Champ Manager Compendium	179	—	—	
Chuck Rock	49	—	49	
Chuck Rock 2	49	—	—	
Chuck Rock 1 & 2	—	—	139	NF
Civilisation	129	—	—	
Clockwiser	99	99	99	
Club Football	99	99	—	NF
COALA	—	199	—	
Cohort 2	219	—	—	VF
Colonels Bequest	129	—	—	NF
COLONISATION	229	—	—	EF
Cool World	179	—	—	NF
Corporation	49	—	—	
Cosmic Spacehead	199	—	—	NF
Covergirl Poker	129	—	—	
Craft for AMOS	199	—	—	
Crash Dummies	179	—	—	
Cruise For A Corpse	149	—	—	
Crystal Dragon	99	—	—	
Cybercon 3	129	—	—	
Cyberspace	229	—	—	
D Generation	129	—	199	NF
D Thompson's Olympic Challenge	99	—	—	
Dark Seed	149	—	229	
Dawn Patrol	229	229	—	
Deepcore	—	—	199	
Dennis	—	—	129	
Demomaniac	179	—	—	
Desert Strike	99	—	—	
Donk	—	—	199	
Dogfight	129	—	—	
Dracula	199	—	—	NF
Dragonstone	49	—	49	NF
DUNE 1 OU 2	129	—	—	
Dungeon Master 2	—	229	—	
Elite +	129	—	—	
Elite 2 - Frontier	199	—	199	
Embryo	129	—	129	
Emerald Mines	—	—	129	
Empire Soccer '94	199	—	—	
Epic	129	—	—	
European Champions	129	—	—	
Evasive Action	199	—	199	
EXILE	99	199	199	
Exterminator	179	—	—	
Extractors	—	—	269	
EXTREME RACING	—	199	199	
Eye Of The Beholder 1 ou 2	129	—	—	
Fly Harder	—	—	149	
FORMULA ONE GRAND PRIX	129	—	—	
F1 World Champ Ed A500+/600/1200	199	—	—	
F15 Strike Eagle 2	129	—	—	
F17 Challenge	109	—	—	NF
F19 Stealth Fighter	129	—	—	NF
F117A Nighthawk	129	—	—	VF
F29	129	—	—	
Fantasy Manager	99	—	—	
FEARS	—	199	199	
FIELDS OF GLORY	129	129	129	EF
FIFA Soccer	199	—	—	VF
Final Over	119	—	129	NF
Fire & Ice	—	—	199	
Fire Force	—	—	199	
Flashback	189	—	—	
Football Glory	99	99	—	
Football Statistician Professional	279	—	—	
Fury Of The Furries	—	—	99	
Future Wars	129	—	—	
Gearworks	79	—	—	
Global Effect	—	—	99	VF
Gazza 2	79	—	—	
GLOOM	—	199	199	
Gloom 2	—	—	199	
Gloom Data Disk	—	129	—	
Gloom Deluxe	199	—	—	
Graham Gooch - Second Innings	129	—	—	
Graham Gooch - Test Match Special	199	—	—	
Graham Gooch - World Class Cricket	99	—	—	
Graham Gooch - 94/95 Data Disk	59	—	—	
Graham Gooch - Battle for the Ashes	59	—	—	
Guardian	—	99	99	
Gunship	129	—	—	
Gunship 2000	129	—	—	
Hanna Barbera Animation	319	—	—	VF
Hardball	69	—	—	
Hard Nova	89	—	—	
Heart of China	129	—	—	
Heimdall	49	—	—	NF
Heimdall 2	49	79	—	VF
Hero Quest	99	—	—	
History Line 1914-18	129	—	—	VF
Hook	149	—	—	
Hot Pie	—	—	99	
Immortal	89	—	—	
Impossible Mission 2025	199	229	129	NF
Indy Jones - Last Crusade Adv	149	—	—	
Indy Jones - Atlantis Adventure	129	—	—	
Indianapolis 500	129	—	—	
Insight Dinosaurs	—	—	169	
International One Day Cricket	79	—	—	
Int OS	99	—	—	
It's International Cricket	199	—	—	
James Pond 3	—	—	89	
Jack Nicklaus Greatest 18 Holes	129	—	—	
Jack Nicklaus Designer Clip Art	99	—	—	
Jaguar XJ220	49	—	—	
JET STRIKE	99	99	99	
Jimmy White's Snooker	129	—	—	
John Madden Football	129	—	—	
Jungle Strike	—	179	179	
KGB	129	—	—	
Kick Off 3	99	99	—	VF
Kick Off 3 Euro Challenge	189	199	—	VF
Kid Chaos	179	199	199	NF
Kid Pix	129	—	—	
King Pin	89	—	129	NF
Kings Quest 1 ou 2 ou 3 ou 4 ou 5	129	—	—	NF
Kings Quest 6	229	—	—	
Last Ninja 3	—	—	99	
Leading Lap	199	199	—	
Leisure Suit Larry 1 ou 2 ou 3	149	—	—	NF
Lemmings 1	—	—	199	
Lemmings Double Pack	219	—	—	NF
LEMMINGS 3	—	199	—	
Links - The Challenge Of Golf	149	—	—	NF
Lion King	—	199	—	
Lombard RAC Rally	89	—	—	
Loopz	199	—	—	
Lords of the Realm	229	229	—	VF
Lotus Turbo Trilogy	—	—	129	
Lure Of The Temptress	129	—	—	
M1 Tank Platoon	129	—	—	
Magic Boy	129	—	—	NF
Manhunter "New York"	129	—	—	
Manhunter "San Francisco"	129	—	—	
Man Utd Prem League Champs	129	—	—	VF
Man Utd Prem Lge Champs D/Disk	89	—	—	
Marvens Marvellous Adventures	—	—	99	NF
Master Axe	179	179	199	
Mean Arenas	—	—	129	
Megatraveller 1 ou 2	129	—	—	
Microprose Golf	149	—	—	
Microlight Warriors	—	199	199	
Midwinter 1 ou 2	129	—	—	
Mighty Max	179	199	—	
Military Masterpieces	199	—	—	
Mini Office	299	—	—	
Morph	—	99	99	
Mr Blobby	139	—	139	
Mr Nutz	199	—	—	
MULTI MEDIA EXPERIENCE	249	—	—	
Music X 2 0	279	—	—	
Mutant League Hockey	199	199	—	
Myth	—	—	129	
Napoleonics	129	—	—	
Naughty Ones	—	—	99	
New Zealand Story	89	—	—	
Nigel Mansells World Championship	99	—	179	NF
Nightbreed	69	—	—	
Nord & Sud	229	—	—	VF
Odyssey	189	—	—	
One Day Cricket	89	—	—	
Operation Harrier	99	—	—	
Operation Stealth	129	—	—	
Oriental Games	99	—	—	
Outrun Europa	89	—	—	
Out To Lunch	—	—	129	
Overdrive	129	—	—	
OVERLORD	229	—	—	
Patrician	129	—	—	
PGA EUROPEAN TOUR	179	179	179	
PGA Tour Golf	149	—	—	
PLAYER MANAGER 2	129	—	—	
PLAYER MANAGER 2 EXTRA	—	149	—	
Pinball Fantasies	—	199	199	NF
Pinball Dreams & Fantasies	249	—	—	NF
Pinball Illusions	—	199	199	NF
PINBALL MANIA	—	199	—	
Pinkie	179	—	199	NF
Pole Position	199	199	—	
Police Quest 1 ou 2 ou 3	129	—	—	NF
Populous & Promised Lands	129	—	—	
Populous 2 +	129	—	—	
PowerBase V 3.5	129	—	—	
Powerdrive	199	—	199	NF
Powergames	—	—	129	
Powerhouse	229	229	—	
Powermonger & Data Disk	149	—	—	
Premiere	49	—	129	
Premier Manager 3 Deluxe	139	—	—	
Premier Manager Multi Edit System	119	—	—	
Primal Rage	199	—	—	
Prime Mover	179	—	—	
Project X	129	—	—	NF
Pro Tennis Tour	89	—	—	
Pushover	99	—	—	
Pussies Galore	—	169	169	NF
Putty	79	—	—	
Putty Squad	—	199	199	
Qwak	99	—	—	NF
Quest For Glory 1 ou 2	129	—	—	
Rainbow Islands	79	—	—	
Ramparts	129	—	—	VF
Reach For The Skies	129	—	—	
Realms	109	—	—	
Red Baron	129	—	—	
Rick Dangerous 1 ou 2	89	—	—	
Rise Of The Robots A500+	129	129	229	NF
Risky Woods	189	—	—	
Road Kill	—	99	99	
Road Rash	109	—	—	
Robocop 3	129	—	—	
Robinson's Requiem A500+	229	229	—	
Rome AD92	129	—	—	
Rugby League Coach	199	—	—	
Sabre Team	—	129	129	
Secret Of Monkey Island 1 ou 2	129	—	—	
SENSIBLE GOLF	199	—	—	
Sensible Soccer 92/93	129	—	—	NF
Sensible Soccer International	139	—	129	NF
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95/96	179	—	—	
Settlers	229	—	—	VF
Shadowfighter	—	129	—	
Shaq Fu	199	—	199	
Shuttle - Space Flight Simulator	129	—	—	
Sierra Soccer	169	—	—	
SIMON THE SORCEROR 1	129	129	129	NF
Skeleton Krew	—	79	49	
Skidmarks	99	—	—	
Skidmarks Upgrade	129	—	—	
SKIDMARKS 2	199	—	199	
SKIDMARKS 2 DATA DISKS	129	—	—	
Skitchin	199	199	199	
Sleepwalker	99	99	—	
Soccer Kid	99	99	199	
Soccer Team Manager	129	—	—	
Space Academy	—	—	199	
Space Quest 1 ou 2 ou 3 ou 4	129	—	—	NF
Speedball 2	89	—	129	
Sperris Legacy	—	199	199	NF
Spherical Worlds	179	—	179	
Star Crusader	199	199	—	
Steve Davis Snooker	49	—	—	
Street Fighter 2	129	—	—	NF
Strike Fleet	89	—	—	
Star Fighter	—	199	—	
STRIP POT	—	—	99	
Stun Runner	99	—	—	
SUBURBAN COMMANDO	99	—	—	
Subversion	89	—	—	
SUBWAR 2050	—	129	229	EF
Super Space Invaders	109	—	—	
Superfrog	—	—	129	
Super League Manager	199	199	199	
Super Monaco Grand Prix	99	—	—	
Super Putty	—	—	129	
Super Skidmarks	—	199	199	
SUPER STARDUST	—	229	229	
Super Streetfighter 2	229	—	—	
Super Street Fighter 2 Turbo	—	229	229	
Super Tennis	179	—	—	
Supremacy	129	—	—	
Syndicate	129	—	—	EF
Tactical Manager	199	—	—	
TACTICAL MANAGER 2	199	—	—	
Team Yankee	129	—	—	
Test Match Cricket	79	—	—	
Terminator 2	89	—	—	
The Clue	—	199	199	
Their Finest Hour - Battle of Britain	149	—	—	
The Games	109	—	—	
THE KILLING GROUNDS	—	229	229	
Theme Park	229	229	—	VF
Theme Park	—	—	229	EF
Thunderhawk	49	—	—	
Thunderjaws	89	—	—	VF
Tiny Troops	249	—	249	
Tom Landry Football	199	199	—	
Top 100 Games	—	—	99	
Top Gear 2	179	179	—	
TORNADO	99	99	—	
Torvak	49	—	—	
Total Carnage	—	—	129	
Touring Car Challenge	179	—	—	
TOWER ASSAULT	139	139	229	
Tower of Souls	199	199	—	
Traps & Treasures	149	—	149	
Treble Champions 2	79	—	—	
TURBO TRAX	199	—	—	
Turning Points	129	—	—	
U.F.O.	129	129	229	EF
Ultimate Body Blows	—	—	229	
Ultimate Golf	99	—	—	
Uncovered	199	—	—	
Virocop	179	179	—	
VIRTUAL KARTING	—	199	—	NF
Vital Light	199	—	199	
WATCH TOWER	—	199	—	
Wembley International Soccer	—	99	99	
Wembley Rugby League	79	—	—	
Wheel Spin	—	199	—	
Wild Cup Soccer	179	179	89	
Wing Commander	129	—	—	
Winter Gold	129	—	—	
Wizkid	129	—	—	
Wolfchild	49	—	—	
World Class Cricket	199	—	—	
World Class Leaderboard	129	—	—	
WORLD CLASS RUGBY 95	129	—	—	
World Cup USA '94	179	—	—	
World Of Clipart	—	—	99	
World Of Games	—	—	99	
World Of GIF	—	—	99	
World Of Pinups Vol 1	—	—	99	
World Of Pinups Vol 2	—	—	109	
World Of Photo	—	—	99	
World Of Sound	—	—	99	
World Of Video	—	—	99	
World of Football	199	—	—	
World of Golf	199	—	—	
World Of Soccer	79	—	—	
Worlds at War	99	—	—	
Worlds of Legend	129	—	—	
WORMS	199	199	—	
Wreckers	199	—	—	
WWF 1 ou 2	99	—	—	
XP 8	—	199	—	
Z-Out	99	—	—	
ZEEWOLF 2 - WILD FIRE	259	—	—	NF
Zool	99	—	99	NF
Zool 2	99	99	—	NF

COMPILATIONS

Compilation	500	1200	CD32	
Acid Attack Compilation - *Guardian, Roadkill, Super Skidmarks*	—	199	199	
Award Winners 2 - *Elite + & Zool & Sensible Soccer & J Whites Snooker*	229	—	—	
Classic Coll Delphine - *Flashback + Another World + Cruise for Corpse + Operation Stealth + Future Wars*	179	—	—	
Classic Coll Lucas Arts - *Loom + Monkey Island + Maniac Mansion + Indy Fate of Atlantis + Z McKraken*	199	—	—	
Combat Classics 1 - *F15 2 + ... 688 Attack Sub + Team Yankee*	229	—	—	
Core A1200 Paquet - *Banshee + Skeleton Krew + Heimdall 2*	—	199	—	
Core CD32 Paquet - *Banshee + Skeleton Krew+Heimdall 2+Universe*	—	—	229	
Core CD32 Paquet 2 - *Bubba n Stix Premiere + Chuck Rock 1&2*	—	—	179	
Gamer Gold Collection - *Jetstrike + Bump n Burn + N Faldo Golf Delux*	—	—	199	
Gremlin Four Pack - *Lotus, Premier Manager 2, Space Crusade, Zool 2*	149	—	—	
Help! Compilation - *Sensible Soccer Euro Champs, Push Over, Road Rash, Cool Spot, The Humans, Desert Strike*	179	—	—	
Intelligent Strategy Games - *Chess, Bridge, Go, Backgammon, Checkers, Renju, Gomoku, 4 In A Line, Chinese Chess*	199	—	—	
Space Legends - *Megatraveller + Elite Plus + Wing Commander*	229	—	—	
Soccer Stars 96 - *FIFA, On The Ball, Kick Off 3, Premier Manager 3*	249	249	—	
Triple Action - Vol 6 *Super Tetris + Airball + Time Bandit*	99	—	—	
World Cup Year '94 - *Goal + Sensible Soccer + Striker + Championship Manager 93 & 94*	199	—	—	NF

JOYSTICKS & ACCESSOIRES

AAN = ANALOG ADAPTEUR NECESSAIRE

Article	Prix
3.5" Boitier a 10 Disk	39
3.5" Boitier a 50 Disk	59
3.5" Boitier a 100 Disk	79
4 Player Joystick Adapteur	49
Accelerator 68020 EC Sans RAM pour A500/+	899
Amitek Fusion Genlock	899
ADAPTEUR POUR ANALOG JOYSTICK	59
Cable d'extension pour Joystick	59
CH FLIGHTSTICK (ANALOG) (AAN)	299
Cheetah 125+	99
Competition Pro Joypad Pour CD32 (4 boutons)	159
Diviseur Automatique pour Joystick/Souris	149
Freewheel Volant (Digital ou Analog)	129
Mouse (Souris)	109
Mousehouse	39
Mousemat	39
Gravis Analog Joystick (AAN)	299
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK (AAN)	329
Joystick Y Splitter (Doubleur de Joystick)	59
Logic 3 Delta Ray Autofire JY156	109
Logic 3 Quatro GT Autofire JT155	109
Logic 3 Quatro JT154	89
Logic 3 Alpha Ray - Autofire LG727	109
Logic 3 Sigma Ray - Autofire LG737	129
Logic 3 Logipad JT160	119
Quickjoy Hyperpad	99
Quickjoy Pedals SV129	99
Quickjoy Turbo SV124	99
RAM Board - A1200 - Bare	499
RAM Expansion 4 MEG 72 Pin SIMM	999
RAM Expansion 8 MEG 72 Pin SIMM	1899
RAM Expansion 16 MEG 72 Pin SIMM	3400
Saitek Megagrip 2 Autofire MX220	109
Saitek Megagrip 7-MX732 (Analog) (AAN)	139
Screenbeat 3 Enceintes Preamplifiees SB203	129
Screenbeat 4 Enceintes Preamplifiees SB240	119
Screenbeat 5 Enceintes Preamplifiees SB204	119
Screenbeat 25 Enceintes Preamplifiees SB225	199
Screenbeat Pro 50 Enceintes SB250	299
Screenbeat RCA Adapteur Cable	19
Screenbeat Prise	79
Suncom Analog Edge II (Analog) (AAN)	159
Suncom Flight Max (Analog) (AAN)	279
Suncom FX2000 (Gauche & Droite) (AAN)	199

DOMAINE PUBLIC

BUSINESS

Code	Titre	Prix
B001	A-Gene (1 meg)	12
B002	Business Card Maker	12
B003	Database Master	12
B004	Ami Cash	12
B005	Amibase Prof	12
B006	600 Business Letters	12
B007	Text Engine	12
B008	PC Task	12
B009	File-a-fax	12
B010	QED	12
B011	A-graph	12
B012	Text Plus VERSION 4	12
B013	Analytic ALC	25
B014	Cheque Book Account	12
B015	Stock Analyst	12
B016	Little Office	12
B017	Budgets V1 34	12

EDUCATION

Code	Titre	Prix
E001	Education 1	12
E002	The Bible (4 Disks)	49
E003	World Databank	12
E004	GCSE Maths	12
E005	Astronomy	12
E006	Total Concepts	12
E007	Bank Talk	12
E008	Dunks DTP	12
E009	Colour The Alphabet	12
E010	The Highway Code	12
E011	Junior Maths	12
E012	Electronic Train Set (1 MEG)	12
E013	Learn & Play 1	12
E014	Learn & Play 2	12
E015	Treasure Hunt	12
E016	Wrathed One	12
E017	Story Land 2	12
E018	Wotitsname	12
E019	Speak & Spell	12

CREATUR

Code	Titre	Prix
C001	Slide Show Creator	12
C002	Label Designer	12
C003	Super Fonts	12
C004	Mobed	12
C005	Deluxe Paint Tutor	12
C006	Shadow Demo Maker	12
C007	Clip Art	12
C008	ABC Adventure Creator	12
C009	Illinois Labels	12
C010	Audio Animation Studio	12
C011	Word Power	12
C012	Font Farm	12
C013	Wine Maker	12
C014	Assassins	12
C015	Print Studio	12
C016	Garden Designer	12
C017	X Beat	12

UTILITY

Code	Titre	Prix
U003	The Workshop	12
U006	Address Book	12
U008	Asteroid	12
U010	Autograph	12
U013	The Right Way	12
U014	Panasonic Printer Driver	12
U015	H.P Printer Driver	12
U016	Seikosha Printer Driver	12
U017	Cannon & Citizen Printer Driver	12
U018	H.P 550c Printer Driver	12
U019	Imploder V4 00	12
U020	Bad Format	12
U021	Amiga Beginers Guilde	12
U022	Better Bench V1 2	12
U023	De-grader 500 600 1200	12
U024	Extermin-8 Virus Killer	12
U025	Engineers Kit (1220 only)	12
U027	Fake Memory for a 1200	12
U028	Action Replay For The 600	12
U029	Amiga Tutorial	12
U030	A C E S Database	12
U031	Abases v1 33	12
U035	Text Plus v4 00	12
U037	Ultimate Cheats And Solutions	12
U038	Number Pad For 600	12
U039	Calorie Base	12
U040	J R Comm	12
U041	Race Raptor	12
U042	Pools Pools V2	12
U043	Training Log	12
U044	Mastic Niblick	12
U045	D-Solve	12
U046	Lockpic v2.0	12
U047	Relo Kick v1.4	12
U048	Procad Electroid	12
U049	Dividends Winner	12
U050	Odds On	12
U051	Power Copier	12
U052	Essential Virus Killer	12
U053	Soccer League	12
U054	**TERM V 4.0**	38
U055	**Virus Checker V 7.18**	12
U056	**Parnet**	25
U057	**Disksalve**	12

DEMO

Code	Titre	Prix
D001	Night Breed	12
D002	Iron Maiden Slideshow	12
D003	Good Morning Vetnam	12
D004	Creep show	12
D005	Fracion horror show	12
D006	Total Recall Slideshow	12
D007	Evil Dead (1 meg)	12
D008	Batman Cartoon	12
D009	Robocop	12
D010	Viz Slideshow	12
D011	Not The 9 Oclock News	12
D012	Raider Of The Lost Ark	12
D013	Predator Demo	12
D014	Safe Sex	12
D015	Stealthy 2 (1 meg)	12
D016	Jimi Hendrix Slideshow	12
D017	Kim Wilde Slideshow	12
D018	Holsten Pils	12
D019	Popeye Meets The Beach Boys	12
D020	Star Trek Animations	12
D021	Moonwalker Demo	12
D022	Mike Tyson (1 meg)	12
D024	Terminator	12
D025	Aliens Demo	12
D026	Life Of Brain	12
D027	The Garfield Slideshow	12
D028	Teenage Turtles Slideshow	12
D029	WWF Slideshow	12
D030	The Gathering GFX	12
D041	Enterprise leaving Dock	12
D042	Girls of Sport	12
D043	The Run (1 meg)	12
D044	Star Trek Animations	25
D045	Jesus On E's	12
D046	How To Skin A Cat	12
D047	Calendar Girls	12
D048	Rave Vision	12
D049	Techno Warrior	12
D050	Jesus Loves Acid	12
D051	House Samples	12
D052	Rave Length	12

MUSIQUE

Code	Titre	Prix
M028	Pink Floyd The Wall Remix	12
M029	No Limits	25
M030	Cybernex	12
M031	Motiv-8	12
M032	Sound Track Slampler (4 disks)	49
M033	Sound Effects	12

JEUX

Code	Titre	Prix
G014	Zalycon	25
G015	Earth Invaders	12
G016	Psycho Santa	12
G017	Mayhem	12
G018	The Fun House	12
G019	Amos Games	12
G020	Games Galore	12
G021	Quadrix (pal only)	12
G022	Buzzard	12
G023	Break Out	12
G024	DEmolition Mission	12
G025	Lady Bug (not 600 or 1200)	12
G026	Depth Charge	12
G027	Addams Family	12
G028	Tetren	12
G029	Dual	12
G030	Spitfire Assault	12
G031	Tetris Pro	12
G032	Relayer	12
G033	Bomb Jacky	12
G034	Top Secret	12
G035	Flagcatcher	12
G036	Wizwar	12
G037	Battlements	12
G038	Calculus Combat	12
G039	Blob	12
G040	Sector	12
G041	Gush	12
G042	Smurf Hunt	12
G043	Super League Manager	12
G044	Quiz Master & Editor	12
G045	Revenge Of The Mutant Camels	12
G046	Tank Attack	12

NOM PRENOM

ADDRESS

Code Postal VILLE

TEL

Pour Commandes Telephoniques Appelez 1944.12.68.27.11.72 Lund-Vend 10H00 A20H00 Samedi Et Dimanche 11H00 A 17H00 Pour CommandesTelephoniques Par Fax 1944.12.68.27.11.73

MASTERCARD

NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE

VISA

DATE D'EXPIRATION /

ENVOYEZ A:

PREMIER MAIL ORDER Dept: AD03
9-10 THE CAPRICORN CENTRE
Cranes Farm Road, Basildon
Essex, SS14 3JJ ANGLETERRE

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

TITRES

PRIX - FFrs

ENVOI PAR SWIFT 40FFRS CHAQUE LOGICIEL

TOTAL

CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO.
EUROCHEQUES NON ACCEPTES

A L' ORDRE DE: PREMIER MAIL ORDER

A500/A600 A1200 CD32

Bédé Dream/Yann Serra

Bwouf allô Bill ?
(Boule et Bill T24)
par Roba

Ce 24e album de *Boule et Bill* est un événement. En effet Roba est certainement l'un des seuls dessinateurs de la grande époque belge dont le dessin ne s'est pas dégradé et qui publie toujours des histoires drôles. Certes, quelques gags sont nettement moins bons que d'autres, voire totalement inspirés de certaines gaffes de Franquin. Il n'en reste pas moins une fraîcheur générale incroyable.

Le gang mazda s'enflamme
(LGM, T7)
par Tome et Darrasse

Présenté comme une seule histoire découpée en une multitude de gags, *Le gang mazda s'enflamme* est certainement le meilleur album de la série. Les anecdotes dragueuses de notre trio de dessinateurs malchanceux sont particulièrement rythmées et la chute est souvent bien amenée. Même le dessin, paraissant de prime abord gentillet et moins fouillé que d'habitude, se marie très bien avec le style de narration.

Music Dream/Rod

RAP HARD CORE

NTM
La vidéo
Epic/Sony music

A force de phrases chocs et de concerts musclés, les parrains du hip-hop français n'en finissent pas de tenir le devant de la scène. Après avoir mis la fièvre sur vos platines avec leur album *Paris sous les bombes*, Suprême NTM vient mettre la fièvre dans vos téléviseurs avec une vidéo de 1h10 regroupant l'intégrale de leurs clips ainsi que 10 enregistrements live. Côté clips, on retrouve le fantastique *J'appuie sur la gâchette* réalisé par Seb Janiak ainsi que *Soul soul* tiré de l'album *1993... J'appuie sur la gâchette*, *Le pouvoir* et *Le monde de demain* (leurs deux premières vidéos), *Authentik*, et pour ceux qui ont raté sa diffusion télé, le court métrage de 26 minutes englobant les trois derniers singles.

ROCK

Nine below zero
Ice station zebro
A&M/Polydor

Voila un groupe qui, sous la houlette de Dennis Greaves, chanteur et guitariste, dispense un rythm 'n' blues qui, contrairement à la pochette, ne vous laisse pas froid. Une guitare musclée, un accompagnement à l'harmonica et une formidable section rythmique en font également l'un des gangs les plus explosifs sur scène, ne ratez pas ça !

CHANSON

Mathieu Boogaerts
Super
Remark!/Island

Nouveau venu dans le club des artistes français, Mathieu Boogaerts se débrouille plutôt bien. Son *Super* est un album intimiste et quelque peu farfelu où il chante avec retenue des textes insolites sur des musiques faites de trois fois rien, pour exemple le titre *Ondulé*, qui, quand il vous tient, ne vous lâche plus. A découvrir de toute urgence.

ROCK

Frank Black
The cult of Ray
Small/Sony music

Voici que l'ex-Pixies sort son troisième album solo utilisant principalement le trio guitare, basse, batterie dans le genre : son abrasif sans compromis. *The cult of Ray* nous livre 13 titres, avec quelques tubes en puissance dont l'irrésistible *You ain't me*, qui suffisent amplement à démontrer que Frank Black est un songwriter exceptionnel !

TECHNO

Dubnology
Journeys into outer boss
WMD

La dub, c'est ce fameux son de basse importé de Jamaïque et que certains groupes ont fusionné à de la jungle, techno, hip-hop ou de la world musique. Au travers de 21 groupes ou artistes, *Dubnology* est la première compilation à nous faire explorer ce nouveau genre "technoïde" absolument génial. En un mot comme dans le mille, c'est pas d'la dub !

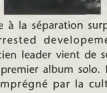
WORLD MUSIC

Yuba
Everybody nyani-nyani !
EMI

La musique de Yuba est un métissage de soul et de musique africaine avec des sonorités nouvelles même si elles puisent très loin leurs origines. Un groove omniprésent et une voix inimitable vous entraînent dans une danse qui va du rap au reggae avec des morceaux comme *Dom* ou *Adünia*, ambiance chaude et colorée garantie.

HIP-HOP

Speech
EMI/Chrysalis



Suite à la séparation surprise d'Arrested developement, l'ancien leader vient de sortir son premier album solo. Bien qu'imprégné par la culture hip-hop, il prend ses distances en accentuant la présence du chant et des instruments. Un disque qui flirte avec la soul (*Like Marving Gaye said*) mais aussi avec tout un tas d'autres influences, notamment africaines.

Ciné Dream/Mister B.

Toy story

de John Lasseter

Américain (1h17).

160 millions de dollars de recettes en sept semaines ! Presqu'autant que *Batman forever* en quatre mois ! Inutile d'être comptable pour prédire une fulgurante carrière à *Toy story* et de juteuses rentrées à son producteur Disney. Un succès inespéré - mais ô combien mérité - pour un film sans acteur, entièrement réalisé en images de synthèse. Même si vous pensiez avoir tout vu dans ce domaine (avec *Jurassic Park* ou *Jumanji*) vous serez surpris. Le titre est limpide : les héros de *Toy story* sont des jouets. Le jour de l'anniversaire d'Andy, leur "maître", ils s'inquiètent. Et si, séduit par des jouets tout neufs, Andy les mettait au rebut ? Le leader, c'est Woody, le shérif. Dans la chambre d'Andy, déboule soudain Buzz, "le ranger de l'espace", qui joue les fiers à bras. Entre Woody et Buzz, le courant ne passe pas vraiment.

N'en disons pas plus : le scénario, excellent, rebondit sans cesse avec l'apparition de Sid, le garnement qui martyrise les joujoux. L'animation est si parfaite qu'on oublie la technique.

La course poursuite entre Buzz et Woody sur un karting et un camion de déménageurs est déjà un morceau d'anthologie.

John Lasseter a déjà emporté deux oscars pour ses courts métrages (*Luxor jr* et *Tin toy*). En bonne logique, *Toy story* devrait lui en valoir un troisième.

Buzz et Woody.

L'armée des douze singes

de Terry Gilliam

Américain (2h05), d'après La jetée de Chris Marker. Avec Bruce Willis, Madeleine Stowe, Brad Pitt, Christopher Plummer.

L'an 2035. Un mal mystérieux a exterminé 99 % des habitants de la planète. Réfugiés sous terre, quelques survivants organisent un voyage dans le temps : en remontant à la date de la catastrophe, peut-être pourrait-on la prévenir. Cole (Bruce Willis) accepte cette étrange mission.

Un univers cauchemardesque et kafkaïen, des décors lugubres, des visages de fonctionnaires inquiétants, des labyrinthes angoissants : on retrouve bien la patte de l'auteur de *Brazil*. Mais *Brazil* était traversé de splendides visions, quasi felliniennes, et saupoudré d'un indispensable humour. Cet humour a disparu. Il ne reste que la noirceur. Le scénario, compliqué à souhait, perd le spectateur dans un casse-tête qu'on renonce vite à comprendre. Dommage, car Brad Pitt et Bruce Willis sont excellents. A la barre de cette œuvre de commande, Terry Gilliam s'est un peu pris au sérieux…

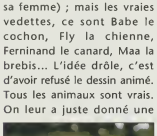
Bruce Willis.

Babe le cochon devenu berger

de Chris Noonan

Australien (1h31). Scénario : Georg Miller et Chris Noonan, d'après le roman de Dick King-Smith. Avec : James Cromwell (le fermier), Magda Szubanski (la fermière).

Sale temps pour les acteurs ! Après le film entièrement en images de synthèse, voici le film joué par des animaux. D'accord, il y a deux comédiens dans *Babe* (le fermier et sa femme) ; mais les vraies vedettes, ce sont Babe le cochon, Fly la chienne, Fernand le canard, Maa la brebis… L'idée drôle, c'est d'avoir refusé le dessin animé. Tous les animaux sont vrais. On leur a juste donné une voix humaine et ils s'expriment comme vous et moi. Ne souriez pas : jamais le dialogue ne sombre dans le ridicule ; bien au contraire. L'image est superbe et le scénario plein de drôlerie. Sorti aux Etats-Unis dans le créneau "film pour enfants", *Babe* a été redistribué dans un circuit plus large, car les parents venaient en masse aux séances du soir. Quel que soit votre âge, imitez-les sans crainte : *Babe* est la comédie la plus originale de ce début d'année.



Tout est bon dans ce cochon.

Le rêve d'Argemme

(Mangecoeur T3)

par Andreas et Gallié

Avec *Le rêve d'Argemme*, conclusion de la trilogie du *Mangecoeur*, les auteurs prouvent de façon définitive leur grande aptitude à raconter une histoire poétique. Tout y est, le découpage posé approfondit la psychologie torturée des personnages et les différentes techniques de couleur mettent en valeur le paradoxe de certaines scènes. Le lecteur sera sous le charme d'une fin totalement inattendue.

L'étincelle

(Foudre T1)

par Durieux et Delisse

Dans un futur plus ou moins proche, un haut fonctionnaire profite de la mort prématurée d'un vieil ami politicien pour occuper le poste de superviseur, au sein de la Pyramide du Louvre. Quelle n'est pas sa surprise lorsqu'il constate que nous sommes tous, sans cesse, regardés par d'invisibles caméras espionnes. Un récit étrange et empreint de manipulations. A la hauteur du *SOS bonheur* de Griffo et Van Hamme.

LES MEILLEURS

Vente sur place et par correspondance

La sélection des meilleurs logiciels Freeware et Shareware

3615 IFA 3614

AM 839 - NEBULA : combat de vaisseaux spaciaux en 3D sur une planète hostile.
AM 840 - DRIVING MANIACS : une des meilleures courses de voitures en 3D.
AM 841 - SUPER SKODA CHALLENGE : jeu de simulation de course de voitures.
AM 842 - REVESEN 16 MILLIONS : images 16millions de couleurs des plus belles voitures
AM 844 - SINOPE démo : version d'évaluation d'un logiciel d'astronomie en Français.
AM 845 - TIQ : compression d'images IFF sans perte de données. En Français.
AM 846 - NAVY SLIDE : compilation d'images IFF en noir et blanc concernant le marine.
AM 847 - BEATLES MANIA : compilation de plus de 35 musiques des Beatles.
AM 848 - LA BOITE A OUTIL : doc francisée de Virus Chzckers, Relokick, Dcopy
AM 851 - COCKTAIL : base de données d'environ 70 recettes de cocktails, en Français.
AM 852 - ENGLISH VOCAB MEMORY : apprentissage de l'anglais avec synthèse vocale.
AM 853 - OPTIMDISK II : près d'une dizaine de nouvelles commandes CLI en Français.
AM 854 - SUPER CRASH : un excellent jeu du style Tron, documentation en Français.
AM 856 - YAMOS : un jeu de Yahtzee entièrement en Français.
AM 858 - TO THE DEATH : jeu de combat, graphismes agréables, souplesse, etc... Superbe.
AM 859 - MANGAD SLIDE SHOW : compilation d'excellentes images surréalistes.
AM 860A et 860B - BIG TIME SENSUALITY : on peut appeler ça une super giga mégadémo.
AM 861 - FES BASIC : langage de programmation basic complet et très performant.
AM 862 - JOEY THE WORM : un excellent jeu de réflexion
AM 864 - TETRIS PRO : c'est peut être bien la meilleure version de Tétris sur Amiga.
AM 865 - ICE RUNNER : jeu d'arcade du style jeux d'échelles d'une qualité professionnelle.
AM 866 - PROBOARD v1.1b : logiciel de création de schémas électroniques.
AM 867A et 1987B - CYBERTECH CORPORATION : superbe jeu d'action.
AM 868 - MOTOS SLIDE 1 : collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
AM 869 - MOTOS SLIDE 2 : collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
AM 870 - MOTOS SLIDE 3 : collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
AM 871 - MOTOS SLIDE 4 : collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
AM 872 - MOTOS SLIDE 5 : collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
AM 875 - DATA INDEX PRO v3.31 : un excellent logiciel de gestion de base de données.
AM 876 - POPEYE : jeu de plateformes dans lequel vous incarnez Popeye. 500 et 1200.
AM 877A, 877B et 877C - MAD FIGHTERS 2 : jeu de simulation de combat, karaté. A1200.
AM 878A et 878B - START OF THE ART : plus de 20 utilitaires relatifs aux images.
AM 879 - NIHON SEI 2 : compilation de dessins érotiques.
AM 880 - NIHON SEI 2 : compilation de dessins érotiques.
AM 881 - NIHON SEI 3 : compilation de dessins érotiques.
AM 882 - NIHON SEI 4 : compilation de dessins érotiques.
AM 883 - NIHON SEI 5 : compilation de dessins érotiques.
AM 884A et 884B - NIHON SEI FINAL : compilation de dessins érotiques.
AM 885A et 885B - CLAUDIA SLIDE : collection d'images de Claudia Schieffer.
AM 898 - THE SHEPHERD : jeu dans lequel il faut détruire le peuple adverse.
AM 897 - RELOCKICK v1.42 : faire tourner les programmes prévus pour A500 sur A1200
AM 899 - CHEQUE MATE : logiciel de gestion de compte bancaire pour A1200.
AM 904 - QUICK FILE : gestion de base de données puissante et simple à utiliser.
AM 905 - THE PYRAMID GAME : excellent jeu de réflexion à voir absolument.
AM 906 - ZOMBIE APOCALYPSE 2 : du tir et du sang à outrance.
AM 907 - ALIEN FRENZY : jeu de combat pour deux joueurs.
AM 909 - HYDROZONE : évitez les parois et obstacles pour arriver au bout du tunnel.
AM 915 - ACCOUNT MASTER v2.12 : excellent logiciel de gestion de compte bancaire
AM 918 - LE PENDU : jeux éducatif du Pendu. En Français.
AM 917 - BAZZA RUNT : un très bon jeu de plateformes pour 600 et 1200.
AM 920 - VIRUS WORK SHOP : détecte et élimine plus de 200 virus. 600 et 1200
AM 921 - FORMS v1.04 : créez vos imprimés tels que factures, bons de livraison...
AM 922 - CALORIE COUNTER DIARY v1.2: logiciel de diététique pour 600 et 1200.
AM 923 - TETRIS DUEL AGA : une nouvelle version de Tétris. Superbe. Uniquement 1200
AM 924 - AMIGANOID : un des meilleurs casse briques jamais vu à ce jour sur Amiga.
AM 925 - TOADO : aidez une grenouille à traverser la route sans se faire écraser.
AM 928 - GALAXY 93 : superbe shoot'em up d'une qualité et exceptionnelle.
AM 930 - DANGER MOUSE : vous êtes une souris agent secret qui doit délivrer ses amis.
AM 933 - GRAVITY FOECE 2 : beau jeu de combat spacial pour deux joueurs.
AM 934 - CITIZEN PRINT MANAGER : utilitaire d'impression pour imprimantes Citizen.
AM 937 - SIRD CREATOR : Créez des images stéréogrammes.
AM 942 - TETRIX : un clône de Tétris de bonne qualité. Uniquement A500.
AM 944 - EVANGILE SELON ANDRE : éducatif théologique entièrement en Français.
AM 945 - XLIST v3.0 : vous permettra de gérer votre collection de cds et de les classer
AM 948 - SEKA 32 PRO : permet de créer facilement des jeux d'aventure texte.
AM 947 - PANASONIC STUDIO : permet de tirer le maximum des imprimante Panasonic.
AM 848 - FRUIT MANIA : une vraie machine à sous sur votre Amiga.
AM 949 - MARTIAL SPIRIT : un excellent jeu de combat du type karaté. Pour 600 et 1200.
AM 950 - KARATE MASTER : un excellent jeu de simulation de karaté. Pour 600 et 1200
AM 951 - SANTA ETRUDOLPH : un excellent jeu d'arcade. Pour 600 et 1200.
AM 952 - THE GREAT GOLD GAME : dirigez un petit personnage en quête de caisses d'or.
AM 953 - MINE RUNNER : vous êtes un prisonnier qui doit échapper à ses gardiens.
AM 954 - ROKETZ : détruire le vaisseau de votre adversaire. Uniquement pour 1200.
AM 956 - NANOFLY : dans divers labyrinthes vous devrez collecter un maximum de bonus.
AM 958 - BUCKTOOTH BOB : jeu d'échelles dans lequel où incarnez un fou de la gâchette
AM 959 - HAPPY MONSTER : un superbe jeu de plateformes.
AM 980 - FISHY FISHY : vous incarnez un petit poisson qui doit manger les plus petits.
AM 961 - STICK MAN : voilà un jeu excellent jeu d'arcade pour les fumeurs...
AM 962 - PONG : simulation de ping-pong. Se joue à deux, avec 2 joysticks. 500 et 600
AM 963 - SUPER BATTLEZONE : combat d'engins de guerre en 3D. 600 et 1200
AM 964 - CASSINI v3.2 : offre de nombreuses informations sur les astres.
AM 965 - CTOOLS v7.0 : compacteurs, visualiseurs d'images, copieurs, etc... Pour 1200
AM 966 - ROBOPROGO : éducatif pour apprendre et réviser les tables de multiplications.
AM 967 - C.P.K v2.2 : soft de ray-tracing basé sur la représentation de sphères. 600-1200
AM 968 - ISLANDS : une espèce de variante du jeu de Monopoly.
AM 969 - JINGLES 1 : sons que vous pourrez utiliser avec Protracker, Soundtracker, etc...
AM 970 - JINGLES 2 : sons que vous pourrez utiliser avec Protracker, Soundtracker, etc...
AM 971 - JINGLES 3 : sons que vous pourrez utiliser avec Protracker, Soundtracker, etc...
AM 972 - THE LOST ORCREST : jeu dans le style de Gauntlet. 600 et 1200.
AM 974 - SPACE RESCUE : dirigez votre vaisseau dans réseau de cavernes tortueuses.
AM 975 - CHINA CHALLENGE : jeu de Mah Jong (dominos chinois).
AM 976 - PARADROID 2 : détruire les nombreux robots adverses.
AM 977 - PROTRIS : une nouvelle adaptation de Tétris. 600 et 1200.
AM 978 - BRAINSTORM : un jeu de réflexion du style puzzle.
AM 979 - MAP DESIGNER 2.0A : créez facilement vos tableaux de jeux en Amos.
AM 980 - STARFIGHTER : vous devez éliminer un grand nombre de vaisseaux. 6000 et 1200
AM 981 - BACMAN : une nouvelle adaptation de Pacman en 256 couleurs. 1200 3mégas.
AM 982 - BENDISOFT : collection de cliparts. Le thème de ces cliparts est Noel.
AM 983 - TDM SLIDE SHOW MAKER : utilitaire qui permet la création de slide show.
AM 984 - iEAT MiNE : adaptation du célèbre Boulderdash. Uniquement 500
AM 985 - NIGHT MATH ATTACK : réviser les tables d'addition, soustraction, etc...
AM 987 - WEAPON MASTER : jeu de combat qui se déroule dans le Japon médiéval.
AM 988 - PUB DARTS : un bon jeu de fléchettes... Un excellente simulation...
AM 989 - EVIL DOOM : un clône de Dungeon Master, dans d'immenses tunnels. 500 et 1200.
AM 990A, 990B, 990C et 990D - KLONDIKE AGA 3 : excellent jeu de cartes. A1200.
AM 991 - TRICK OR TREAT : votre but retrouvé votre adversaire est l'abattre...
AM 992 - FRACAS : duel de robots armés de laser dans un manifique univers en 3D.
AM 993 - SPELLTRIS : jeu éducatif du style Tétris.
AM 994 - AUDIO MAGIC 7 : ripper de musiques, player de modules, convertisseur, etc...
AM 995 - MARBLES : un excellent jeu de réflexion à posséder absolument.
AM 996 - TRECK CARD SET : un nouveau set de cartes pour le jeu Klondike AGA .600, 1200.
AM 997 - ELLE CARD SET : un autre set de cartes pour Klondike AGA. 600, 1200.
AM 998 - STAR WARS CARD SET : une autre série de cartes pour Klondike AGA. 600, 1200.
AM 999 - THRUST DUEL : jeu de combat spatial pour deux joueurs en simultané.
AM 1000 - DELIGHTE PRINTER DRIVERS : drivers pour Canon BJ, HP Deskjet, Star, etc...
AM 1001 - AMIGA BRIDGE v1.0 : simulation de Bridge, réservé aux initiés.
AM 1002 - EROTIQUE PBL1 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1003 - EROTIQUE PBL4 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1004 - EROTIQUE PBL5 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1005 - EROTIQUE PBL6 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1006 - EROTIQUE PBL7 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1007 - EROTIQUE PBL8 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1008 - EROTIQUE PBL9 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1009 - EROTIQUE PBL10 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1010 - EROTIQUE PBL11 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1011 - EROTIQUE PBL13 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1012 - EROTIQUE PBL14 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1013 - EROTIQUE PBL15 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1014 - EROTIQUE PBL16 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1015 - EROTIQUE PBL17 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1016 - EROTIQUE PBL18 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1017 - EROTIQUE PBL19 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1018 - EROTIQUE PBL20 : collection d'images érotiques au format Jpeg. 1200
AM 1019 - BLACK WOMEN : images érotiques de superbes jeunes filles de couleur. 1méga
AM 1020 - BIG TOP 1 ALYSSA : collection d'images de jeunes filles aux gros seins.
AM 1021 - GFX-LAB v1.2 : logiciel de retouche d'image. Une dizaine d'effets spéciaux.
AM 1022 - VIDEOTRACKER 2 AGA : puissant créateur de démos. Plein de routines fournies.

LOGICIELS DP AMIGA

Catalogue Gratuit Sur Simple demande

15 Francs la disquette
10 Disquettes commandées = 2 Gratuites au choix

AM 1023 - Q-BIC : un clône réussi de Q-Bert. Un jeu à ne pas manquer!
AM 1024 - WIPE OUT : shoot'em up de qualité commerciale. A posséder absolument.
AM 1025 - LIKE A BODY : Slide show érotique de Madona. Images sont au format Gif.
AM 1026 - SPECIAL GROSSEINS : omeges de jolies jeunes filles ayant de très gros seins
AM 1027 - FEARS : un clône de Doom. Vous avez le choix entre le pistolet, la carabine etc
AM 1028 - STAR BUSTER : casse briques dans lequel vous les bonus pleuvent de partout.
AM 1029 - SEXART SHOW#3 : collection d'images de filles à fortes poitrines.
AM 1030 - TECNOBALL : un des plus beaux casse briques du moment . A1200
AM 1031A et 1031B - 9 FINGERS : démo de très bonne qualité. Un must dans le genre.
AM 1032 - SCION v3.13 : le logiciel idéal pour gérer l'arbr généalogique de votre famille.
AM 1033 - N BRASURE : un jeu de combat de chars qui se joue à deux. 500, 600
AM 1034 - HOT NUMBERS : un excellent jeu de réflexion. 600, 1200
AM 1035 - ZAXXON : shoot em up dans lequel vous serez confrtonté à une flotte spaciale
AM 1036 - APPLE JACK : diriger un petit personnage et collecter toutes les pommes. 1200
AM 1037 - OGI : un excellent jeu de plateformes. Collecter les fruits et divers bonus.
AM 1038 - DYNAMITE WARRIOR 2 : diriger un personnage poseur de bombes, 600, 1200
AM 1041A et 1041B - CHANEQUES : un excellent jeu dans le style du célèbre Lemmings.
AM 1042 - DYSK STIX v1.1 : utilitaire pour réaliser des étiquettes pour vos disquettes.
AM 1043 - JUNIOR ARTIST : logiciel de dessin et de coloriage pour les enfants en bas âge.
AM 1044 - KILL THE LITTLE DUDES : un bon jeu de plateformes et d'échelles.
AM 1045 - XENEX : pilotez une navette spaciale qui doit éviter de percuter les météorites
AM 1046 - COMPTE BANCAIRE : s'utilise comme une simple gestion de compte.
AM 1047 - BUDGET MENSUEL v1.0 : gestion de compte personnel. En Français.
AM 1048A et 1048B - PROJECT APOLLO : l'histoire du premier pas de l'homme sur la lune.
AM 1050 - OHM : un excellent jeu du style Pipemania. Nerfs fragiles, s'abstenir. 600, 1200
AM 1051 - COWWAR : catapulter de pauvres veches sur votre adversaire. 600, 1200
AM 1052 - SUICIDE MACHINE : affronter une horde d'animaux armés jusqu'aux dents.
AM 1053 - HARRY HADDOCK : un excellent jeu de plateformes. A voir absolument.
AM 1054 - SHANGAI : adaptation du célèbre jeu de Mahjong de bonne qualité.
AM 1055 - ROACH MOTEL : un bon jeu de plateformes bien réalisé, mais assez difficile.
AM 1056 - THE YAHZEE DISK : compilation de six jeux de dés du type Yahtzee. 600, 1200
AM 1057 - ALIENOID : un très, très grand casse-briques. Absolumment superbe.
AM 1058 - JET STRIKE : une simulation d'avions et d'hélicoptères style jeu d'arcade.
AM 1063 - SCHELOBER MINI QUEST : un bon jeu du style Gauntlet.
AM 1065 - ACT OF WAR : un bon jeu de stratégie rappelant Syndicate et Dune 2.
AM 1066 - TRALLBOUND : jeu de rôle aventure en anglais assez facile à jouer. DISQUETTE
AM 1070 - CONFUZION : reconstituer le chemin d'une bombe sur le point d'exploser...
AM 1071AET 1071B - STARVOID : un superbe jeu d'arcade inspiré de Star Wars. 600, 1200
AM 1072A ET 1072B - JUKI : un excellent jeu qui se déroule dans un labyrinthe . 1200
AM 1075 - THE SWORD OF YIGG : jeu de rôle dans lequel vous incarnez un apprenti sorcier
AM 1076 - DIAGNOSTICS : pour faire un diagnostic complet de votre machine. 1200
AM 1077 - BLACKDAWN II : une bonne adaptation du célèbre jeu Dunjeon Master.
AM 1078 - INTENSE REBORN AGAIN : un bon shoot em up en scrolling vertical.
AM 1079 - LAST LAP : course de voitures. Rapidité et maniabilité assurée. 1200
AM 1080 - GLOOM : le meilleur des clônes du célèbre Doom sur PC.
AM 1082 - BOMBER 2000 : shoot em up dans un environnement pseudo 3D.
AM 1083 - REVERSI 2 : une nouvelle adaptation du jeu d'Othello, très réussie. A voir.
AM 1084 - STELCHAIR GLADIATORS : beguarre à coup de clés à molettes et de massues.
AM 1085 - MASH : un bon jeu de ballistique. A voir absolument.
AM 1087 - AIR TAXI : une nouvelle optique du jeu de plateformes. Superbe. 1200
AM 1088 - TONY AND FRIENDS IN KELLOG'S LAND : un superbe jeu de plateformes. 1200
AM 1089 - SPRING TIME : quand un ressort a rendez-vous avec une croix... A voir.
AM 1090 - MR SHARK GOES RACING : nouvelle course de voitures vue de dessus,. 1200
AM 1091 - PRONOS v1.0f : puissant logiciel de pronostic aux courses de chevaux.
AM 1092 - UDM v3.00 : permet créer facilement des disquettes système.
AM 1093 - ARTE MEGADEMO : une superbe mégadémo, plasma, zoom, scroll, etc...
AM 1095 - THE LAST TETRIS : une très bonne adaptation du jeu de Tétris.
AM 1096 - ZILLO : un casse briques hors du commun. Excellent mais difficile.
AM 1097 - TROOP JUGERNORT CHAPTER 1 : elide show retant la vie de Sango-Ku.
AM 1098 - POKER MANIA : jeu de poker tel qu'on peut les trouver sur les bornes d'acade
AM 1099 - CHESS TUTOR v3.0 : permettra de vous initier au jeu des Echecs.
AM 1100 - BREAKING THE LAW : un jeu assez bizarre où vous devez tondre une pelouse,...
AM 1101 - TRANSLATOR 2 : traducteur de textes Anglais en fichiers texte Français.
AM 1102 - JIM LOST IN TIMES : un superbe jeu d'aventure entièrement en Français.
AM 1103 - KING FISHER : une base de données pour collectionneurs de disquettes Fish.
AM 1104 - EGGSCRAMBLE : collecter un maximum d'oeufs dans un univers bizarre.
AM 1105 - SOUND THE SPACE CADET : un sympathique jeu d'échelles pour les enfants
AM 1107 - THE NEWERALD MINES IV : les nouvelles aventures de Bouldercash
AM 1108 - SUPER NIBBLY : un clône de Nibbler. Ne vous mordez pas la queue.
AM 1109 - ALIEN HUNTER : collecter clés et bonus pour atteidre les niveaux supérieurs.
AM 1110 - SUPER SMASHING TETRIS : une nouvelle adaptation de Tétris. 600, 1200
AM 1111 - GEMZ : un bon jeu de réflexion du style puzzle. Dur, dur...
AM 1112 - JET SET WILLY 3 : collecter tous les trognons de pomme qui traînent ici delà
AM 1113 - BOING 3 : un jeu de plateformes absolument génial à voir absolument
AM 1114- JUMP EM : un jeu de réflexion, très cartoon... Très beau, très fluide, un hit.
AM 1115 - PLOUF : Vous devez couler vos adversaires monté sur des bouées. Français.
AM 1116 - CLASSIC PUCMAN : un classique jeu de Pacmen. Bonne réalisation.
AM 1117 - THE PUZZLE PITS 2 : un jeu de réflexion du type Sokoban vu de dessus. Génial.
AM 1118 - BOMB PAC : une nouvelle adaptation de Pacman, nettement améliorée. 1200
AM 1119 - ANGRAM : jeu de réflexion du style puzzle. Logiciel Français.
AM 1120 - SUPER ORANGE MAN : jeu de plateforme. Collecter des bonus. 1200
AM 1121 - CYBERSPERE : un fabuleux jeu de casse briques en version d'évaluation. 1200
AM 1122 - PUZZLE BALL : un excellent jeu de réflexion aux graphismes très sympa. 1200
AM 1123A et 1123B - MALEDICTION : jeu en 3D mapping, du style Ultima Underworld. 1200
AM 1124A et 1124B - MAD HOUSE INDIAN SPIRIT : jeu d'aventure bien ficelé. 1200
AM 1125 - BOMB : frayer un passage en détruisant les arbres, rochers, etc... 600, 1200
AM 1126 - MF TANK : Débusquez les tanks ennemis et détruisez les. Très rapide. 600, 1200
AM 1127 - STEP FIVE v1.1 : un très beau jeu de Tétris, réalisé par des Français. 1200
AM 1128 - SCAVENGE : jeu de tir qui se joue à deux joueurs. Enfermé dans un labyrinthe.
AM 1129 - GLASSBACK 2 : un excellent jeu d'échelles dans lequel vous êtes charger de c
AM 1130 - POWER WALLS : un bon jeu de casse briques comme on les aime.
AM 1131 - SCHNEBITZ : un bon jeu de réflexion. Assez compliqué.
AM 1132 - POWER TETRIS : un bon clône de Tétris, possibilité de jouer à deux. 800, 1200
AM 1133A et 1133B - BLOX : un jeu de puzzle d'une qualité exceptionnelle.
AM 1134 - BREAKING BRICKS AGA : un très bon casse briques. 1200+ disque dur
AM 1137 - CRAZY CHALLENGE : une simulation sportive style cartoon. 600, 1200.
AM 1138 - XENOSTAR : clône d'Asteroid. Un classique remis au goût du jour.
AM 1139 - TOP HAT WILLY : encore un excellent jeu de plateformes. 600, 1200

Coup de folie sur les joysticks

Deltajet 59 F | **Gunshot 59 F** | **QF8 79 F** | **Qjoy2 109 F** | **Microjet 109 F**

Megajet 129F | **Superjet 129F** | **Qjoy5 129F** | **Qjoy6 129F** | **Qjoy IR 179F**

Bon de commande à retourner à :
IFA, 11 rue des Ecoles 59680 Colleret
Tél : 27-67-77-67 Fax : 27-67-71-36

Veuillez me faire parvenir les disquettes ci-après :

Nombre de disquettes ..... x 15 Frs ..... = ... Frs
Frais de port ..... = 35 Frs
Frais de port étranger et Dom-Tom (+25 Frs) ..... = ... Frs

Montant total = ... Frs

Règlement par :
O Chèque O Mandat O Carte Bancaire

CB N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration : ...../ ..... Signature :

Nom ..... Prénom .....
N° ..... Rue .....
Code postal ..... Ville .....

ADREAM MAR 96

Synaps party

Nous vous l'avions annoncée le mois dernier, la Synaps party a été une complète réussite. Ils ont été une bonne cinquantaine à répondre à l'appel, et à se retrouver à Ouilly-le-Tesson en Normandie, le week-end du12 au14 janvier 1996.

L'organisation fut à la hauteur, et l'ambiance formidable. La salle était bien équipée, idéale pour ce genre de meeting. Un bar proposait toutes sortes de boissons et victuailles, du chaud et du froid, qui étaient servis par deux splendides créatures (des cousines de la Dreamette ?). Les diverses compétitions ont su divertir l'ensemble des personnes présentes, qu'elles soient sur Amiga, Pc, Falcon et même Amstrad CPC ! Alaska/Synaps a su lancer sa disquette plus loin que les autres, tandis que Tenshu/Syndrome a été le plus fort sur *Gloam*. Au concours "dessine-moi une vache en 15 minutes", c'est Nitrix/Synaps qui s'est démarqué, suivi de près par Tenshu et Alaska. La compétition des démos en tout genre a vu la victoire de Saturne, devant deux productions de Drifters. Un excellent week-end, donc, en espérant vivement une prochaine *Synaps party*, malgré quelques conflits au sein du groupe et le départ de certains des membres.

Closer

Code : Juliet et Case
Musique : Groo
Graphisme : Destop et Kube

Après être passé chez Stellar, le duo de choc Juliet & Case a maintenant rejoint les forces de CNCD, qui s'est révélé être le groupe de l'année 1995. Encore une très belle démo à leur actif, avec pas mal d'innovations, qui ne manqueront pas d'être "copiées" dans un proche avenir. De la 3D sous toutes ses formes : du Gouraud et du Phong, des effets de lens-flare, un bump très impressionnant, un voxel bien rapide... Ils utilisent presque tous la technique du Blitter chunky (voir l'encadré). Les déformations de logo, pour les crédits, sont très belles également, mais ne vous y trompez pas : ce n'est qu'une animation IFF, directement lisible sur le disque dur. La musique de Groo est comme toujours un peu "expérimentale", mais c'est son style ! Démo AGA, disque dur (5.1 Mo) et FAST obligatoires.

Faktory

Code : Alien
Musique : Alien
Graphisme : Alien

Une production remarquable de la part d'Alien, qui semble être un des seuls membres encore actif de la section Amiga de ce grand groupe. Cette démo a un rendu visuel extraordinaire, et c'est certainement la plus belle de cette "cuvée" Party 95. Les divers effets, de vagues et de 3D, s'intègrent parfaitement à l'intérieur des graphismes, et la couleur est omniprésente. Je n'ai qu'un regret : c'est bien trop court, et on en voudrait beaucoup plus ! Démo AGA en un fichier de 800 ko, disque dur et FAST obligatoires.

Cyberlogik

Code : Poseidon et Quedex
Musique : Archangel et Nightshade/Crusaders
Graphisme : A-Tom, Lazur et Bridgeclaw

Cette production semble surtout être une promotion pour les CD édités par TRSI recordz. Il n'y a pas franchement de design, mais un grand nombre d'effets plutôt vieux se succèdent les uns derrière les autres. C'est une sorte de "compil" de tout ce qui a marqué les démos sur Amiga : les infinites bobs, le roto-zoom, les shaded-bobs, la 3D en mouvement, les starfields, les interférences de cercles, etc. Le logo Amiga est souvent présent aussi. Démo AGA en un fichier de 1.5 Mo, disque dur et FAST obligatoires.

The demo

Code : Shd
Musique : Speck
Graphisme : Eracore, Brainlock, Mistral et Yoga

Voici une bonne petite production que la division finlandaise de Mytsic nous a concocté. Un design assez sobre, avec tout de même quelques beaux graphes et des palettes de couleurs travaillées, mais surtout les effets sont à la hauteur des démos gagnantes : un visage et une grosse étoile ombragée en Gouraud, un tunnel mappé, des mouvements de particules dans l'espace... Certaines routines, comme le tunnel mappé, utilisent le système du Blitter chunky. La musique, de style ambient, donne une bonne ambiance à la démo. Démo AGA, disque dur obligatoire (1,6 Mo).

Erratum

Dans notre précédent numéro, concernant la démo de Skarla, il fallait lire "mieux qu'une douzième place" et non "deuxième". En effet, d'après la liste des résultats que nous possédions, cette démo était classée à la douzième place. Nos amis du groupe Oxygene, en lecteurs attentifs, nous précisent que cette productuion n'a en fait même pas participé aux compétitions. Elle a été refusée par les organisateurs parce que les membres de Skarla leur avaient donné sur une disquette HD.

DIGITAL AMIGA PRECISION
Le spécialiste de l'Amiga
Ch. de Jette, 330
1080 BRUXELLES
BELGIQUE
Tél.: 19/32/2/426.05.04
Fax: 19/32/2/420.38.75

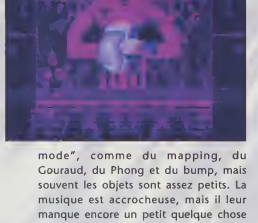
TROUVEZ TOUT CE QUE VOUS CHERCHEZ ET MEME PLUS !

Du hard au soft, nous avons tout en stock, machines A4000/30-40 • A1200 HD • CD32 • Périphérique • 500 Logiciels (utilitaires et jeux).
Pour obtenir notre catalogue, contactez nous: du lundi au vendredi de 12h00 à 19h00 le samedi de 10h00 à 18h00

Rabies

Code : Diggimatic, Rubber, Spirou et Cuddley
Musique : Faiser et Spirou
Graphisme : Foxx

La démo commence par une animation de 30 secondes, qui n'est pas sans nous rappeler celle de la *Maximum overdrive 2*, leur précédente démo. La suite est plus classique, avec tous les effets "à la



mode", comme du mapping, du Gouraud, du Phong et du bump, mais souvent les objets sont assez petits. La musique est accrocheuse, mais il leur manque encore un petit quelque chose pour passer au niveau supérieur. Démo AGA, disque dur obligatoire (1,9 Mo).

Real surreal

Code : The priest, Fazion, JSL et Nigel
Musique : Unison
Graphisme : Flow

Une production très honnête qui ne cherche pas à accomplir des miracles. Les effets sont assez classiques, mais bien sympathiques : un coeur en Gouraud, une pierre en Phong, un roto-zoom avec déformation... Un certain travail en ce qui concerne les enchaînements des différentes parties et la synchronisation avec la musique. La plupart des graphismes semblent avoir été réalisés sur papier dans un premier temps, puis ont été digitalisés, un peu comme pour la *Root* de Sanity il y a quelques temps. Démo AGA en un fichier de 1,2 Mo mémoire FAST obligatoire.

Vincent Oneto

agenda

De nombreuses démo-parties sont déjà en préparation.

- **Convention 96 :** *une petite party organisée en Allemagne par Ethic, Trsi et Remedy. Elle aura lieu les 2 et 3 mars 1996 à Potsdam, près de Berlin, les compétitions ne concerneront que les Amiga.*
- **The gathering 96 :** *le groupe Crusaders reprend l'organisation de cette party, et promet en même temps de payer les prix de l'année dernière (qui n'ont pour la plupart toujours pas été réglés). Cela se passera à Hamar, en Norvège, dans un lieu appelé "VikingSkiper", et comme toujours autour de Pâques, du 2 au 6 avril 1996 exactement. L'entrée est pour l'instant fixée à 200 NOK, mais cela risque de baisser. Pour plus d'infos : Crusaders productions, Stasjonsveien 56, 2010 Stromen, Norvège.*
- **Symposium 96 :** *cette démo-party est organisée par quelques grands groupes allemands, comme Polka brothers ou Lego. Ils avaient déjà organisé il y a deux ans la 680x0 Convention. Dates : du 5 au 8 avril 1996. Lieu : à Hamburg, en Allemagne. Des compétitions sont prévues pour Amiga, Pc, Falcon, C64 et VHS. Pour plus d'infos, deux adresses email : gandalf@blackbox.shnet.org et crashpb@aol.com.*
- **Remedy 96 :** *pour compléter ce tour d'Europe, voici une party organisée en Suède. Cela se passera au "SolnaHallen" de Stockholm, du 14 au 17 juin 1996. L'entrée s'élève à160 SEK si vous payez à l'avance, ou bien 200 SEK sur place. Pour plus d'infos : snuskis@nn.medstroms.se.*

Sans oublier les deux parties françaises dont nous vous avons déjà parlé : la Volcanic party 2, du 1er au 4 mars à Clermont-Ferrand (63), et la Saturne party 96, du 26 au 28 avril à Chelles (77).

Blitter chunky

Le Blitter chunky, ou blitterscreen, est une technique de tramage développée par Juergen Fischer (Rally/Riot), un allemand, et largement diffusée sur le Net. Elle est de plus en plus utilisée dans les démos, du fait de la rapidité de son algorithme. Il s'agit en fait d'utiliser les spécificités du Blitter pour convertir une image Chunky en Planar (même si ce n'est pas exactement cela, ça y ressemble). En mode Chunky, chaque pixel d'une image est représenté par un octet qui détermine directement le numéro (dans la palette) de la couleur du pixel en question (entre 0 et 255). En mode Planar, le mode d'affichage de l'Amiga, chaque pixel de l'image peut être réparti sur plusieurs plans, indépendamment de sa couleur ; chaque bitplan est affecté d'un "poids" pour les bits qu'il contient. Le poids est de 2^n inférieur à la puissance n, n étant le numéro du bitplan, et l'on retrouve ainsi la valeur de chaque pixel en additionnant les poids des bitplans où il se trouve. Chaque mode a ses spécificités, ses avantages (dual playfield en Planar, mapping en Chunky) et ses inconvénients. Le Blitter de l'Amiga permet de copier des blocs de mémoire, et en même temps il peut faire des opérations de masquage et/ou de décalage sur ces blocs. En lui donnant des valeurs particulières, on arrive par exemple à ce tramage d'un pixel sur deux, décalé à toutes les lignes.

Mais il faut savoir aussi que l'image a été convertie d'un mode Chunky en Planar par la même occasion. On doit recourir à une telle méthode de conversion parce que le mode Chunky facilite les calculs lors des traitements sur des images, mais l'Amiga ne sait afficher que du Planar.

Free Distribution Software

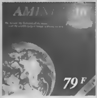
82 rue de Sailly, Boîte Postale 134
59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

Vente par Correspondance - Revendeur Agréé *AMIGA*

Ligne des commandes	20.02.06.63
Télécopie	20.82.17.99
Minitel	36.14/36.15 FDS
@Mail	Freedi1@ibm.net

Lundi au Vendredi de 9h à 18 h

CD-ROM AMIGA
Les prix les plus compétitifs



AMINET 10
La plus récente mise à jour de l'Archive Aminet (février 96).

AMINET SET BOX 2
Le contenu des Aminet 5 - 6 - 7 & 8 réorganisé et bian plus encore.

ASSASSINS CD 2
Des centaines de jeux pour Amiga & CD32. Incontournable !!!

ERIC SCHWARTZ CD
Toutes les animations réalisées par le célébre Eric Schwartz.

GOLD FISH 3
Les mises à jour et nouvelles versions... Tout est prêt à l'emploi

NFA AGA Experience
Compllation d'utilitaires, démos, images, qui exploitent l'AGA

Freeware - Shareware

17 Bit 5 Dimension	169
Amiga Tools 3	149
Aminet 6 ou 7 ou 8 ou 9	79
Aminet 10	79
Aminet Box Sat Vol. 1	199
Aminet Box Set Vol. 2	199
Amos PD Release 2	169
Brotkasten CD	199
C64 Sensations Vol.1	159
CAM Collection (2 CD)	199
Euroscene 2	99
Fresh Fish 10	110
Frozen Fish 1995	134
Giga PD V3 - (3 CD)	89
LSD & 17 Bit Comp. Vol.1 ou Vol.2	169
LSD CD Volume 3	159
Magna Media Amiga Vol.3	79
Meeting Pearls 3	59
Network CD Toolkit 2 (-)	119
PD-Soft - Hottest 6	169
Steuer Profi 1995	249
The Global Amiga Experience	169
UPD Gold (4 CD)	239
Workbench Add-On	169
World of A1200	159

Vidéo - 3D - Textures - Objets

Amiga Desktop Video	149
CinemaStudio	179
Imagine 3.0 Enhancer	299
Light Rom 3 (3 CD)	359
Lightwave Enhancer	299
Maxon Cinema 4D Classic CD	299
Maxon Raytrace Pro CD	299
Textures	179
Textures Gallery (2 CD)	299
The Light Works	259

Fonts & Clip-Art (PAO)

Clip Art CD	99
Clip Art & Fonts	139
Clip Art .Gif Professional	189
E.M. Computergraphic 1 ou 2 ou 3	199
Fonts CD	99
Fresh Fonts Vol.1 ou 2	139
Qwikforms CD	245
The Colour Library	139

Adultes uniquement

Plain Brown Wrapper (GIF)	149
PlayBoy Playmate...(Photo-CD)	199
Sheer Delight (AGA)	149
Women of Venus (Photos GIF)	179

Animations

Animationa Vol.1	109
Animations CD (2 CD)	169

Multimédia

Multimedia ToolKit 2 (2 CD)	219
Sound Library & Graphics Works	199
Ultimedia 3 & 4 (2 CD)	209

Jeux

Assassins CD 1 ou 2 (-)	159
Emerald Mines (-)	99
Gamers Delight 2 (-)	149
Gigantic Games 1	99
Gigantic Games 2	49
Spectrum Emulator	169

Modules - Sons - Midi

Audio Resourcas Library	189
Bast of the Amiga Scena (CD-Audio)	99
Da Capo	179
Music Mods & Sounds Effects	139
Sound Terrific (2CD)	169
Terra Sound Library	199
World of Sound	159

Images

Artwork	99
Beauty Of Chaos	106
FantaSeas (Photo-CD)	239
Fractal Franzy (GIF)	119
Fractal Universe (-)	189
Giga Graphic Set (4 CD)	159
Graphics 1	180
Illusions in 3D	129
Magic Illusions	99
Sci-Fi Sensation	199
Stare Optx	189
Super Autos 94/95	39
World of GIF (GIF)	159

Divers

Cluanto - Personnal Suita	489
Do It ! - W. Friedhuber	149
Insight : Dinosaurs (-)	279
Insight : Technology	279
Video Creator CD32 (VF) (-)	249
World Info 95	279
Xi-Paint 3.2	249
Encounters - UFO Phenomenon	149

Le signe (-) après la titre, signifie que le CD-ROM est bootable sur CD32. Les autres ne le sont pas.

Le CD-ROM que vous cherchez n'est pas ici ? Consultez-nous !
Catalogue détaillé des CD-ROM sur simple demande !

Offre exclusive : Pour l'achat d'un AMIGA, nous offrons 10 disks de DP et 3 % de réduction sur toutes vos commandes suivantes (hors port) pendant 1 an à partir de la date d'achat

AMIGA 1200
MC68EC020/14 Mhz
2 Mo de mémoire
Lecteur 3"1/2 880 Ko
ChipSet AGA
Amiga OS3.1 en Français
+
PACK MAGIC

3190 F

+
Disque dur interne 170 Mo
+
SCALA MM300

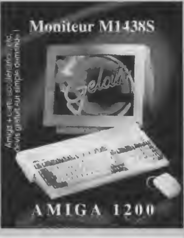
3990 F

PACK MAGIC
Chaque machine est livree avec un pack de logiciels dont la valeur est supéneure à 3000 F

Personal Peint v6.4
Photogenics v1.2SE
Digita Wordworth v4 SE
Digita Print Master v1.2 SE
Digita Detestore v1.1
Digita Organiser v1.1
TurboCalc v3.5
Pinball Mania A1200
Whizz

AMIGA 1200 SURFER
L'outil idéal pour "Surfer" sur Internet !
AMIGA 1200
+ Disque dur + Modem 14.400 + Tous les utilitaires d'accès à Internet + Abonnement gratuit de 3 mois

4490 F



Moniteur M1438S
Multisynchro Couleur 14" - Stéréo - Pitch 0,28 - Basse radiation : MPR II Résolution 1024 x 768

2290 F

DIVERS

AsimCDFS 3.0 (VF)	690 F
Blitz Basic v2.1 (VF)	420 F
Câble Minitel - Amiga	75 F
Câble Parnet	119 F
Câble Sernet (CD32)	199 F
CD-Boot (VO)	210 F
CD WRITE (VO)	289 F
Comprendre et bien exploiter son Amiga (VF)	270 F
Comprendre son Amiga : K7 Vidéo de formation (VF)	170 F
Guru ROM V6 (VO)	340 F
IDE FIX (ATAPI..) (VO)	340 F
Photogenics V1.2A (VF)	599 F
Studio II	499 F
Turbo Calc 3.5 (VF)	490 F

Lecteur CD-ROM **Q-Drive 4 X**
AMIGA Technologies 1.990 F

CATALOGUE DES LOGICIELS SHAREWARE SUR SIMPLE DEMANDE

Carte accélératrice Blizzard 1230-IV pour AMIGA 1200 : MC68030 avec MMU cadencé à 50 Mhz + horloge + support mémoire SIMM (60 ou 70ns) de 1 à 128 Mo + support coprocesseur et contrôleur Fast-SCSI-II en option. Manuel en Français. **1.490 F**

__Options :__

Coprocesseur 68882 à 50 Mhz	590 F
Contrôleur Fast-SCSI-II	890 F
Barettes SIMM (4 / 8 Mo ou plus)	NC

Carte accélératrice Blizzard 1260 pour Amiga 1200 à partir de 4.890 Frs
sur réservation uniquement

Carte accélératrice M-TEC 68030/28 Mhz
890 Frs
Contrôleur SCSI : 790 F

Carte accélératrice M-TEC 68030/42 Mhz
1.390 Frs
Contrôleur SCSI : 790 F

Squirrel
Interface SCSI-2 PCMCIA pour AMIGA 1200.

Permet de brancher un lecteur CD-ROM SCSI et jusqu'à 6 autres périphériques SCSI (disques durs, Syquest, etc...)

499 F

Modem NovaFax 14400	**1.290 Frs**
Modem NovaFax 28800	**1.850 Frs**

Les modems **sont agréés**, livrés avec manuel en Français et **tous les câbles.** (sans logiciel Amiga).
Option : Kit Internet Amiga @-net **139 Frs**

@-net : Kit Internet AMIGA
Tous les outils pour accéder facilement à internet + 1 mois d'accès gratuit et illimité à Internet. Amiga OS3.0 et disque dur requis. Version disquettes ou CD-ROM
149 F

Disques durs externes SCSI
Livrés avec alimentation + câble SCSI 25/50. **Garantis 2 ans.**
Nécessite un contrôleur SCSI (Squirrel ou autre)
(+150 Mo de DP en gratuits installés)

540 Mo Quantum	**1.790 F**
850 Mo Quantum	**2.090 F**
1 Go FUJITSU	**2.190 F**

Lecteur ZIP Iomega - 100 Mo	**1.590 F**
Cartouche Zip 100 Mo	**149 F**

Nécessite un contrôleur SCSI - Nous consulter si Squirrel.

Lecteur Syquest EZ-135 Mo	**1.990 F**
Cartouche EZ-135 (135 Mo)	**199 F**

Nécessite un contrôleur SCSI.

Lecteurs CD-ROM SCSI externes
Livrés avec alimentation + câble SCSI 25/50 + driver Amiga + 1 CD-ROM en cadeau. **Garantis 1 an. Nécessite un contrôleur SCSI.**

Lecteur Sanyo portable 2X	**860 Frs**
Lecteur Apple CD300e plus 2X	**1.490 Frs**
Lecteur Sanyo 4 X	**1.890 Frs**
Lecteur Apple CD600e 4 X	2.590 Frs

Options & tarifs spéciaux avec l'achat d'un périphérique SCSI (disque dur, lecteur CD-ROM) :
Squirrel + 450 F - Câble SCSI C50M/C50M + 95 F - Terminateur SCSI + 95 Frs

Les plus de Free Distribution Software...
Tous les CD-ROM sont envoyés en **Colissimo - Recommandé** (assurance) pour un forfait de seulement **28 Frs** par commande **quel que soit le nombre de CD-ROM !** Si vous trouvez moins cher chez un autre annonceur dans ce magazine (prix des CD-ROM + frais de port + suppléments + recommandé), nous nous alignons et vous offrons un bon d'achat de 10 Frs à valoir sur votre prochaine commande.
(sauf annonceurs basés à l'étranger, vente à perte, occasions).

JEUX AMIGA - AGA - CD32

	A500	A1200	CD32
Alien Bread 3D	-	219 F	219 F
Breathless AGA	-	249 F	-
Fears AGA	-	212 F	-
Gloom	-	212 F	212 F
Pinball Illusions AGA	-	235 F	-
Pinball Mania AGA	-	212 F	-
Virtual Karting AGA		189 F	
Worms	212 F	-	212 F

Precisez (A500/A1200 ou CD32) sur la commande

JoyPad de compétition génial pour Amiga 1200 ou CD32.
169 Frs

Notre premier CD-ROM dedie aux logiciels en "Libre Essai" Français est en préparation. Vous voulez y faire figurer vos créations ? Contactez-nous !

Offres valables dans la limite des stocks - Prix révisables sans Preavis - Photos non contractuelles. 3615 FDS = 1,29 f/mn.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : **FREE DISTRIBUTION SOFTWARE, Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX**

DESIGNATION	PRIX	QUANTITE	TOTAL

PORT ET EMBALLAGE **OBLIGATOIRE** (Voir ci-dessous) ______
CD-ROM : 28 F / Petits périphériques : 32 F / Lecteurs CD-ROM, disques durs : 80 F / Amiga, Moniteur : 100 F
Port supplémantaire autres pays CEE & DOM-TOM : 23 F. Monitaur, Amiga, petits périphériques : (Nous consulter) ______
MONTANT TOTAL A REGLER PAR ( ) CHEQUE, ( ) EUROCHEQUE, ( ) MANDAT ______

( ) CARTE BLEUE OU VISA !________!________!________!________! EXP !___!___!

NOM : ______ Prénom : ______
ADRESSE : ______
CODE POSTAL : !___!___!___!___!___! VILLE : ______
Téléphone (facultatif) : ______ Date et Signature **OBLIGATOIRE**
Configuration Amiga : ______

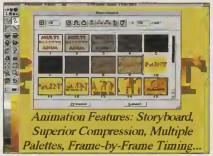
Dream - Mars 1996 - Amiga est une marque déposée de Escom AG

CLOANTO

Personnal suite

Bien que ce CD a déjà été testé par mon collègue Septh le mois dernier, je voudrais revenir sur quelques détails qui lui ont échappés. Tout d'abord, c'est un des tout premiers CD de logiciels commerciaux non brid... de l'Amiga, et l'initiative mérite d'être saluée. Ensuite le packaging, en bobine de film, est absolument superbe. Tout est très bien conçu, à part la visualisation des guides (les manuels des logiciels) sous 2.1 ou moins : au lieu d'un type d'outil *Multiview*, il y a un script bizarre qui ne marche pas chez moi et fait référence à des .guides enterrés dans des arborescences à moitié vides... Ensuite, pour un graphiste ce CD est vraiment excellent car on y trouve non seulement *PPaint* mais aussi *Personnal font maker* qui permet de créer des ColorFont du meilleur effet. Mieux encore, les animations d'Eric Schwartz présentées sont au format ANIM ! C'est dire l'intérêt pour ceux qui veulent enfin pourvoir décomposer mouvements et effets de ce grand dessinateur avec leur logiciel de dessin préféré ! Enfin, il y a un utilitaire *DirDiff* bien utile pour vos backups non-redondantes et un kit de développement et datatype pour le PNG, nouveau format de distribution d'image,

AeraToons d'E. Schwartz



StoryBoard d'animation sous PPaint.

en plus de tous les textes et autres bonus (fontes) déjà cités.

Dessin à la souris par M. Jim Sachs

Note : ★★★★★

Thème :

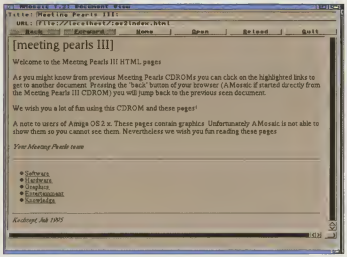
- *PPaint, PFontMaker 1 et 2, Colorfonts, etc.*
- *Images et animations de qualité en IFF et ANIM.*

ANGELA SCHMIDT

Meeting pearl III

Becker et Stuntz : les 2 Stefan les plus célèbres de l'Amiga !

La compilation d'Angela Schmidt est de retour ! Au fil des numéros les CD *Meeting pearls* acquièrent leurs lettres de noblesse et on y trouve pour une fois des inédits. Tout d'abord, l'origine allemande de ce CD lui permet de proposer les créations des dynamiques programmeurs d'outre-Rhin. Ensuite, on trouve quelques bonnes idées comme la base de données sur le cinéma, *Internet movie Database* (39 Mo) ou *PasTeX 1.4*. (96 Mo).



L'index du CD est aussi dispo en HTML.

Note : ★★★★★

Thème :

- *Beaucoup d'utilitaires (inédits et variés)*
- *De tout sauf des démos.*

La présence d'une version limitée à ce CD mais néanmoins opérationnelle de *CD-write* permet de personnaliser le CD à vos goûts. Tout ceci est installé sur le CD avec des icônes et des scripts d'assignation qui vous libèrent de beaucoup de soucis. Bref, un CD-Rom d'excellente qualité. Il ne manque plus qu'une chose : que ce soit en français !

AGA EXPERIENCE

NFA sadness

Voici une jolie compilation orientée A1200+CD. Les auteurs sont très contents car ils ont mis des icônes *MagicWb* pour tout. Cela fait le troisième CD que je vois avec ce look et je commence à faire une indigestion de rose fadasse et gris... Mais il faut reconnaître que l'ensemble est très bien présenté. Quel plaisir de cliquer partout et que cela marche ! Le maximum de ce qui était présentable directement sur le CD l'est, le reste est disponible en archives DMS ... et c'est reparti pour refaire des disquettes ! Et mon disque dur alors ? La qualité des modules de musique présentés (vraiment jouable que sous AGA, vue leur taille !) n'a d'égale que celle des images (avec des slide-shows exclusifs de NFA sur *Reservoir dogs* et *Pulp fiction*, et un peu d'érotisme). Les utilitaires sont déjà dépassés mais le tiroir jeux est une bonne idée, avec la compilation des clones de *Doom* sur Amiga et surtout une version installée de *Klondike III AGA* avec 10 CardSets originaux !!! On en retrouvera également 50 autres archivés, ainsi que de nombreuses démos. Ce CD est donc une excellente acquisition pour tous ceux qui ont un CD-Rom connecté à leur Amiga AGA (1200 ou 4000), de moindre intérêt pour les autres.

Note : ★★★★★

Thème :

• Jeux, modules, images, démos, utils pour Amiga AGA.

Jolies icônes.

Do you want my BodyShop ?

L'ÉDITEUR SE CACHE

SCI-FI sensation

On nous annonce un CD-Rom contenant plus de 1000 Mo d'images, musiques, animations, objets 3D pour *Imagine* et *Lightwave*, sons, documents, thèmes musicaux et jeux sur la science-fiction, et particulièrement *Babylon5*, *Star trek*, *Batman*, *DrWho*, *Thunderbirds*, *Robocop*, *Balde runner*, *Alien*, *2001*, *Tron*, *Total recall*, etc. Vaste programme. Bon, ce n'est pas faux mais en fait vous avez déjà vu et revu tous les programmes DP et jeux puisque qu'il suffit qu'ils soient d'inspiration SF pour les avoir ici... en DMS. En ce qui concerne les animations, mouais. *"Est-ce parce qu'une animation comporte un vaisseau spatial qu'on va la mettre sur le deuxième CD ? Oui !"* se sont dit les auteurs de cette compilation. On retrouve même avec surprise des extraits mal digitalisés de films : qui protège les droits d'auteurs ? Quant aux anims FLI, FLC, *Quicktime* bonjour la configuration pour les voir ! Les soit-disantes planches de graphisme de jeux sont ridicules d'inutilité, pareil avec les génériques échantillonnés. Même les samples tirés de *T2*, sont faiblards et avec un horrible bruit de fond. Reste les FAQ et autres textes des addicts de *Star trek*, *X-files*, etc. et les images digitalisées des films et séries. Bref, ce CD est sympathique à explorer, mais de là à vous conseiller de l'acheter...

Extrait de Babylon 5.

Note : ★★★★★

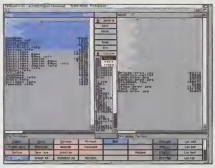
Thème :

• Fourre-tout sur le thème de la SF en 2 CD

ENTRE DIRWORK ET DIROPUS

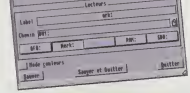
FileQuest

Si vous aimiez bien le principe bi-fenêtres de *DirOpus 4* ou *DirWork DP* mais que vous en regrettiez la lourdeur ou le paramétrage complexe, jetez un oeil sur *FileQuest*. Déjà dans sa première version, créé par un jeune français, *FileQuest* semble enfin regrouper ce que j'estime nécéssaire à tout utilitaire de ce type : économique, plein de paramétrages utiles déjà faits, interface très personnalisable sans se prendre la tête, et quelques bonnes idées. Eh bien, il réussit là où à mon avis *DirOpus 5* avait échoué. Simple d'emploi, pas pénible, son interface sous *BGUI* réussit à allier rapidité et intuitivité.



Pratique, économique, votez FileQuest !

La preuve : il ne pédale pas dans la semoule sous mon bon vieux A2000. Comme en matière de management de fichier, tout n'est qu'affaire d'habitude et de goûts, je ne peux que vous conseiller de l'essayer, voire de l'adopter. En plus, vos 100 francs iront dans la poche d'un jeune chômeur créatif et talentueux.



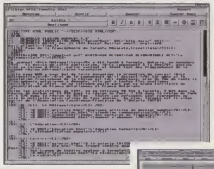
FileQuest

Auteur : Emmanuel Doguet
Configuration : OS 2.0+
Version : 1.0
Statut : shareware 100 francs
Source: 4, place de Cornouailles 50130 Octeville
HDInstall : oui

HTML FACILE !

WebMaker

WebMaker est un programme qui vous permettra de composer vos pages Web au fameux format HTML. Bien que très facile à utiliser (le programme insère tout seul les commandes correspondant à ce que vous voulez), *WebMoker* ne vous dispense pas d'un minimum d'expérience du Web. Le problème réside actuellement dans le choix d'un visualisateur Web, surtout sous 2.1, *Amosaïc* étant un peu dépassé. En attendant que *WebMaker* lui-même soit WYSIWYG, ou que son sympathique créateur, par ailleurs présidents du Bugss, nous concocte le sien, vous pouvez vous rabattre sur la démo d'*IBrowse*. Sinon *WebMaker* s'appuie sur *Mui 3.1* pour toute son interface, en usant et abusant du drag'n'drop. Le datatype GIF est également nécéssaire pour voir les images. Le programme est en évolution constante,



Web, c'est beau.

des pages de démos et une version 020 sont fournies. Restez on line !

WebMaker

Auteur: Pascal Rullier
Configuration : MUI 3.1, OS 2.1
Version: 1.1
Statut : Giftware
Source : BBS Ramses
HDInstall : oui

UNE INTERFACE CONVIVIALE ET RAPIDE

Mui 3.1

Rarement shareware n'aura suscité autant de controverses : trop lourd, génial, trop lent, trop typé *MogicWb*, etc. L'interface *Mui*, qui apporte tant à l'utilisateur d'un programme qu'à son programmeur essayait de s'imposer. Cette nouvelle mouture tente de répondre à tous ces défauts et de mettre tout le monde d'accord. Elle semble y parvenir. Tout d'abord parce que l'interface de l'Amiga a vielli et qu'il est urgent de la faire évoluer, en attendant les directives du support développeur d'Escom. Dans ce sens,

l'apparition des bulles d'aides et autres drag'n'drop pallie à un manque certain sur Amiga. Ensuite, Stefan Stuntz a réussi à améliorer la rapidité de son produit, et à diminuer la consommation mémoire en scindant la fameuse MUI.library en plusieurs modules qui ne sont chargés qu'en cas de besoin. Enfin, il semble que des applications commerciales sous *Mui* voient enfin le jour, ce qui finirait d'imposer Mui

C'est Mui bien !

comme un must. Le problème actuel vient plutôt du look *MagicWb* quasiment imposé, qui fait ressembler les programmes Amiga à un Workbench de vieille fille fadasse. Même s'il est possible de redéfinir les graphismes, en attendant qu'un véritable designer d'interface se donne la peine d'offrir aux Amigaïste une alternative, le gris et rose déplorable de *MagicWb* n'ont pas fini d'assombrir nos écrans. Enfin, les goûts et couleurs ne se discutant pas, je vous conseille d'essayer *Mui 3.1* par vous-même, le look and feel des démos fournies suffisant largement à se faire une idée. Une dernière chose, le site SASG France vous permet de vous enregistrer sans problème de change.

Magic user interface

Auteur : Stefan Stuntz
Version: 3.1
Statut : shareware 120 francs
Source :
Etienne.Schneider@ramses.fdn.org
HDInstall : obligatoire

FAIRE LIRE LES DATATYPES À N'IMPORTE QUEL PROGRAMME !

CoolIO

Sans aucun rapport avec un chanteur de rasta, *CoolIO* est un programme utile que dis-je, indispensable ! Il permet en effet de contraindre n'importe quel programme à passer par les datatypes pour lire un format qu'il ne connaît pas. Exemple : il est connu que ni *DPaint* ni *Brilliance* ne

Tous les formats sont à vous !

savent lire les images JPEG ou GIF. Eh bien, ajouter leurs tâches aux préférences de *CoolIO* et ils le peuvent ! Ainsi même *Lightwave 3.5* peut lire le JPEG, *Aladdin*, le GIF, etc. Et ce n'est pas tout, *CoolIO* est également capable d'intercepter la sauvegarde

C'est vraiment très cool...

pour réaliser l'opération inverse, à savoir sauver en JPEG ou en PNG. Le principe est un peu différent, car il s'agit de mettre un préfixe redéfinissable au début de votre nom de fichier à sauver (_COOL_MonImage). La sauvegarde est alors interceptée et redirigée vers une commande CLI qui permet de convertir l'image IFF vers le JPEG ou PNG. Ce principe déjà utile pour tous les graphistes peut en fait s'appliquer à tous les programmes et tous types de données. *CoolIO* sera disponible sur Ramsès au moment où vous lirez ces lignes.

CoolIO

Auteur : Rodrigo Reyes
Configuration : OS 2.0+
Version: 1.0
Statut : freeware
Source : BBS Ramsès
HDInstall : par Installer

LE T' LOGICIEL DE DESSIN QUI DESSINE !

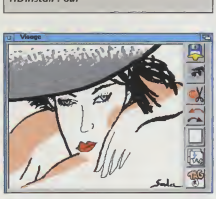
Tagger

Tagger est un programme de dessin d'un nouveau type. En effet, lorsque vous affichez une image, ce n'est jamais que des alignements de pixels statiques. Impossible dans ces conditions d'exprimer la moindre spontanéité comme dans un croquis, ou le bout de papier que vous griffonnez machinalement auprès du téléphone. Vous souffrez tout de suite de la comparaison avec des images plus sophistiquées, travaillées par des graphistes. Comment vous permettre alors à tous de dessiner ? C'est là que *Tagger* intervient. En effet *Tagger* enregistre les événements (ici je dessine un cercle, là je trace un trait...) et non les bitmaps. Le résultat le plus visible : tout dessin fait avec *Tagger* se redessine tout seul, comme si l'auteur le refaisait en accéléré devant vous. Deuxième avantage, le format, un tag, est forcément plus petit que l'animation qui résulterait pour faire la même chose en Anim5 par exemple. Enfin, *Tagger* a une vocation multi-plateformes et la version MacOS est déjà disponible en attendant les autres. Ce que l'on peut reprocher à *Tagger* pour l'instant, c'est de ne pas avoir d'afficheur indépendant (en plein écran sous *Scala*, le rêve !) et de n'être pas du tout ouvert vers l'extérieur (import/export IFF). Cependant, l'idée est intéressante et on se prend vite au jeu des tags. *Tagger* est compatible 1.3 et les problèmes avec *CyberGraphics* sont résolus avec la dernière version d'UIKObj_Screen (non-fournis).

Stéphane Anquetil

Tagger

Auteur : Envolpment
Configuration : 1 Mo mémoire graphique
Version : 1.02
Statut : giftware
Source : Fds
HDInstall : oui



Le dessin à portée de tous.

Blizzard 1260T

Une tornade s'abat sur l'Amiga !

C'est maintenant officiel, la prochaine génération d'Amiga sera conçue autour du PowerPc. Mais en attendant, le maximum que l'on puisse obtenir en terme de vitesse sur les machines actuelles, passe par le 68060.

Le *MC68060* de Motorola est le dernier micro-processeur de la famille 68000. L'adjectif "dernier" est à prendre ici dans ses deux sens : ce processeur est à la fois le plus récent de la gamme et son ultime représentant. Car tout comme Intel qui a définitivement lâché la série 80x86 au profit du Pentium, Motorola ne sortira pas d'autre processeur 680x0, préférant se consacrer exclusivement au PowerPc. Que voulez-vous, l'avenir immédiat de la micro-informatique est aux processeurs Risc, on vous l'a dit et répété, il va falloir vous y faire. Concernant l'Amiga, on en était resté au 68040, qui équipe d'origine l'*A4000/40* de feu Commodore, et au 68030, proposé en option pour l'*A1200* par de nombreux constructeurs de cartes accélératrices. Plus récemment, Amiga technologies a enfin préféré le 68060 pour son *A4000T*, un processeur que l'on retrouve également dans le *Draco*. Il ne restait donc plus qu'à le rendre accessible aux possesseurs d'*A1200*, ce qui est maintenant fait par l'allemand Phase 5, dont la gamme "Blizzard" a acquis une solide réputation, par ailleurs amplement méritée. Nous tenons tout particulièrement à remercier les sympathiques belges de la société Digital precision de nous avoir prêté un exemplaire de la *Blizzard 1260T*. Le seul regret que je puisse exprimer, est qu'ils aient souhaité la récupérer après nos tests...

La carte

Comme toutes les cartes d'extension pour *1200*, la *Blizzard 1260T* vient se loger dans la trappe ventrale de l'ordinateur. L'installation en est donc extrêmement simple (c'est l'affaire de deux minutes) et n'invalide pas la garantie de l'appareil. Elle est dotée d'un 68060 cadencé à 50 Mhz, qui en occupe presque toute la surface, et d'un emplacement pour une barrette de mémoire 32 ou 36 bits, au format SIMM 72 monoface, pouvant atteindre jusqu'à 128 Mo. La taille de la mémoire installée étant automatiquement reconnue, le seul cavalier présent permet d'inhiber ou d'autoriser la fonction MapROM, qui accélère encore davantage la machine en copiant le Kickstart dans la mémoire FAST. A noter l'absence d'un ventilateur sur le processeur, car même si celui-ci chauffe légèrement, la chaleur qu'il dégage reste d'un niveau acceptable pour l'utilisation dans la trappe ventrale du 1200. Par contre, comme toutes les cartes de la gamme *Blizzard*, la *1260T* est dotée du connecteur d'extension pour le contrôleur SCSI-2 de Phase 5.

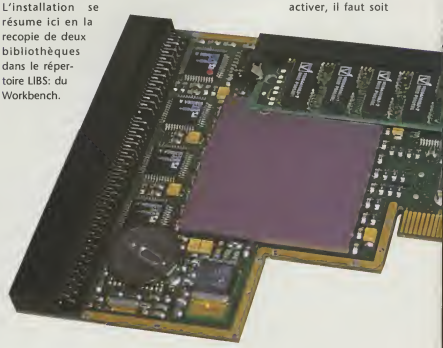
Le logiciel

L'installation se résume ici en la recopie de deux bibliothèques dans le répertoire LIBS: du Workbench.

La première est une version modifiée de la 68040.library originale de Commodore, et la seconde, baptisée 68060.library, en est le pendant optimisé pour le nouveau processeur. Des outils complémentaires sont fournis, qui sont principalement destinés aux développeurs désireux de tirer partie du 68060. Signalons pour être complets, que l'installation n'est pas effectuée par l'Installer mais par un bête script AmigaDOS, et que les utilitaires en question sont copiés directement dans la racine du disque système. On aurait au minimum apprécié qu'un sous-répertoire spécial soit créé, et, luxe suprême, que l'on puisse choisir son emplacement...

Utilisation

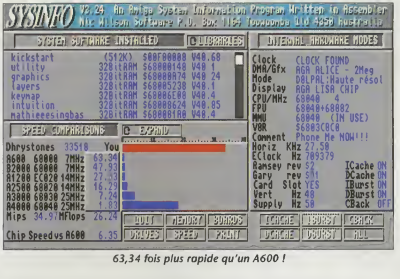
A l'allumage de la machine, ainsi qu'à chaque redémarrage, l'écran clignote pour nous rappeler que la carte est présente et active. Il est possible de la désactiver complètement, extension de mémoire et contrôleur SCSI compris, en appuyant sur la touche "2" du clavier lors du reset. Pour la réactiver, il faut soit



68060 mégos dans les poumons.

éteindre l'ordinateur puis le rallumer, soit maintenir la pression sur les touches Control-Amiga-Amiga pendant dix secondes au moins. Cette possibilité de désactivation de l'*A1260T* est très intéressante, puisqu'elle permet d'utiliser tout de même certains jeux et certaines démos qui ne tournent pas sinon : parmi les plus récents, *Gloom* et *Breathless* sont de ceux-ci. Le revers de la médaille, c'est qu'une fois la carte désactivée, on se retrouve avec un *Amiga 1200* classique, c'est-à-dire avec un pauvre 68020 à 14 Mhz et 2 Mo de mémoire CHIP seulement. Inutile de vous dire que jouer à *Breathless* dans ces conditions n'est pas franchement réjouissant... Cet inconvénient aurait pu être en partie évité, si on avait laissé au moins la mémoire FAST active. Il ne reste donc plus qu'à espérer que les prochains jeux, toujours plus gourmands en puissance et en vitesse, seront également compatibles avec le 68060, ce qui permettra d'éviter d'avoir à désactiver la carte...

Côté logiciels "sérieux", nous avons eu à faire face à quelques incompatibilités notoires. La première concernait le programme *AIBB*, qui se spécialise - justement - dans les tests de vitesse des Amiga. C'est dommage, nous aurions bien aimé pouvoir vous donner des chiffres précis. Au lieu de cela, nous avons dû nous rabattre sur *SysInfo*, qui, s'il se croyait en présence d'un 68040, nous a tout de même annoncé une vitesse 1,83 fois supérieure à celle d'un



63,34 fois plus rapide qu'un A600 !

A4000/40, et 27,53 fois supérieure à celle d'un *A1200* de base (voir l'illustration) ! De la même manière, *SLink*, l'éditeur de liens du SAS/C, ainsi que *MonAm*, le débogueur du *Devpac*, ne se sont pas montrés du tout coopératifs. Ce qui explique sans doute que parmi les utilitaires fournis avec la carte, se trouve *Barfly*, un assembleur-débogueur du domaine public, parfaitement compatible avec le 68060... La plupart des problèmes rencontrés concernaient en fait des logiciels s'attaquant de près ou de loin à la programmation, et plus particulièrement à la génération et à la manipulation de code-machine. D'autres programmes moins spécifiques, tels que *Final writer*, *DeluxePaint V*, *Professional page*, *ImageVision* (voir Dream numéro 26), ou encore les différents outils de navigation sur Internet les plus répandus, fonctionnaient sans aucun problème apparent. Bien au contraire, ce fut un véritable plaisir de voir à quel point ils profitaient du nouveau processeur et de sa vitesse, leur utilisation n'en devenant que plus agréable. Décidément non, la vitesse, ça n'est pas dépassé...

Le plein de super

L'*A1260T* est sans conteste une excellente carte accélératrice, qui permet d'obtenir des performances jusque-là inégalées sur Amiga, malgré quelques menues incompatibilités, qui, nous n'en doutons pas, seront de toute façon résolues par les prochaines versions des logiciels concernés. Reste à savoir à qui elle s'adresse. Dans la pratique, l'utilisateur moyen pourra se contenter d'un 68030 à 50 Mhz, un modèle plus répandu, donc moins coûteux. Quant aux utilisateurs plus exigeants, notamment les professionnels (développeurs, infographistes...) pour lesquels la puissance et la vitesse sont indispensables, le couple Amiga *1200-A1260T* représentera une réelle alternative à l'*A4000T* d'Amiga technologies.

Septh

Blizzard 1260T

En hausse

▲ *C'est évident : le gain de vitesse !*

▲ *La possibilité de désactiver et de ré-activer la carte sans avoir à ouvrir l'Amiga.*

En baisse

▼ *Quelques jeux et applications hélas encore incompatibles...*

Note

★★★★★

OS Devkit vs IntOS

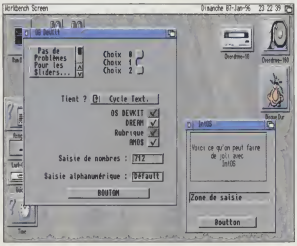
Ne pas pouvoir contrôler et utiliser le Workbench "comme les grands" constitue une profonde frustration pour les utilisateurs d'Amos. Ce manque, qui a longtemps persisté, se trouve aujourd'hui comblé par deux "extensions" : l'IntOS d'Otm 2000 et l'OS Devkit de Brice Fromentin.

Quelle frustration lorsque l'on programme en *Amos* de ne pouvoir créer de "vraies" applications, "Designed for Workbench 85-92" ! Je m'explique : si il est vrai qu'*Amos* a été créé pour programmer des jeux, il n'en demeure pas moins, avec l'avènement d'*Amos* pro un excellent langage pour développer rapidement de petits utilitaires, la rubrique *Amos* en témoigne. Malheureusement, bien que l'on puisse parfaitement faire tourner les programmes, une fois compilés, comme s'ils étaient issus d'un langage "système", *Amos* reste dans le monde *Amos*.

A titre d'exemple, le raccourci-clavier pour passer d'une tâche à une autre est totalement différente de celle utilisée pour le Workbench. Si dans le monde "système" il faut actionner simultanément les touches "Amiga" et "m", dans le monde *Amos*, c'est généralement avec "Amiga" et "a" que l'on s'y prend (car c'est entièrement reconfigurable).

Amos viens donc en sur-couche du système, et ne possède pas ou peu de commandes pour tirer partie du Workbench. C'est alors que les extensions du type *IntOS* ou *OS Devkit* interviennent.

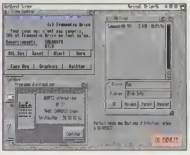
Ces dernières pallient en effet à ce manque, en proposant un jeu de commandes supplémentaire pour pouvoir utiliser justement, et surtout dans une voix légale le système (120 pour *IntOS*, et également un bon paquet pour l'*OS Devkit*).



OS Devkit, la "vraie"extension Amos à Amos pro.

Deux philosophes

Apparues à peu près au même moment, ces deux extensions utilisent deux méthodes radicalement différentes pour arriver à leur fin. L'*OS Devkit* propose une solution qui a déjà fait ses preuves, et qui consiste en l'ajout d'une "vraie" extension



IntOS, sous Amos ou Amos pro.

Amos à *Amos pro*. Au même titre que les innombrables autres qui existent, comme l'extension *Turbo* qui était sur une des premières disquettes de Dream. Une fois l'installation faite, on dispose alors de nouvelles commandes directement en ligne dans l'éditeur, comme s'il s'agissait de Print ou For.

Dans ce cas, l'intégration au système *Amos* est parfaite, pas de problèmes pour compiler et distribuer vos oeuvres. *IntOS* utilise une technique différente. L'extension consiste en une librairie système : IntOS.CustLib à copier dans votre répertoire SYS:Libs. Elle ne fournit pas de nouvelles instructions en ligne mais ouvre cette librairie pour pouvoir utiliser les ressources système dans un programme *Amos*.

A mon avis, les deux techniques se valent, mais il se peut qu'il y ait des problèmes de copyright pour la deuxième solution, car il faut impérativement que *IntOS*.CustLib soit présent dans le répertoire SYS:Libs pour que le programme fonctionne.

Si l'on veut pouvoir distribuer ses applications il vaut mieux donc l'*OS Devkit*, car là pas de problème, une fois compilé, l'exécutable seul suffit, les extensions "*Amos*" étant fondues dans le fichier. En revanche, il est réservé aux utilisateurs d'*Amos* pro, de part sa nature d'extension, par contre, *IntOS* peut être indifféremment utilisé sous *Amos* ou *Amos* pro.

Premiers essais : le B.A. BA

Pour faire ce premier test, je me suis cantonné à essayer de créer une fenêtre sous intuition, avec un titre, un bouton de fermeture, des boutons sur la fenêtre, et une zone de saisie de texte. Le résultat est très simple, c'est quasiment la même chose. En effet, *IntOS* comme l'*OS Devkit* proposent tous deux des procédures qui nous facilitent la vie. Ainsi, par exemple, pour créer un bouton sous *OS Devkit*, l'auteur fournit une procédure appelée _BUTTONGADGET[...] dont il faut 30 secondes pour comprendre les paramètres grâce aux exemples fournis. Pour *IntOS*, la procédure IN_TEXT_GADGET a le même effet, si ce n'est qu'il ne faut que 15 secondes pour comprendre, juste le temps de chercher dans le manuel.

Bref, sur des utilisations de base, les deux systèmes se valent. Pour les départager, je donnerais un bon point à l'*IntOS*, car il est fourni avec un manuel (en anglais hélas...) très bien détaillé.

Deuxième essai : poussons plus loin

Vous me direz, une fenêtre, des boutons, c'est pas le tout pour faire une bonne application. Je vous répondrai : ... oui. Alors voyons maintenant ce que valent les extensions pour ce qui est des listes et des sliders et des menus, ce qui constituent des points importants dans un utilitaire.

Je suis désolé pour l'*IntOS*, mais je n'ai pas réussi à faire un seul slider... En effet, les exemples fournis ne l'expose jamais, et aucune commande n'est documentée. S'agit-il d'un manque d'*IntOS* ?

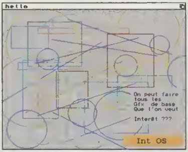
Par contre l'*OS Devkit* s'en sort très bien, c'est presque aussi simple qu'avec l'*Amos-I*. Ainsi, pour ce point l'*OS Devkit* remporte le round. Mais je voudrais juste insister sur le fait que la récupération des informations (choix dans un slider, résultat d'une zone de saisie...) n'est pas très bien expliquée

dans la version d'*OS Devkit* qui m'a été fournie. L'auteur m'a tout de même assuré que dans les exemples de la dernière version ce fait a été abordé.

Pour ce qui est de la création de menus, les deux extensions le permette sans problème. L'*IntOS* permet semble-t-il plus de fantaisies à ce sujet, comme par exemple le "cochage" des textes. Enfin, d'une utilité, à mon avis, moyenne, il faut également savoir que les deux extensions permettent d'afficher des points, de tracer des traits, et toutes autres opérations basiques de graphisme dans une fenêtre. Par contre l'*OS Devkit* permet de faire passer des sprites et des bobs sur le Workbench, ce qui est assez génial.

Les modes "ésotériques"

Les deux extensions permettent de se passer des procédures déjà toutes faites (afin d'avoir l'air de vraiment programmer peut-être ?). *IntOS* ne propose ni plus ni moins que de réécrire les procédures avec une forme qui ressemble à *Amal* ou *Amos-I*. L'intérêt est très limité, si ce n'est que cela procure une vitesse d'exécution



Etait-ce bien nécessaire ?

accrue. Par contre pour l'*OS Devkit*, cela ouvre de nouveaux horizons, car les nouvelles commandes constituent véritablement une évolution du langage. On peut ainsi, à partir de l'*Amos*, "surfer" sur Intuition.

Sur ce point par contre, de bonnes connaissances du système sont indispensables. Ce qui est à la fois une qualité et un défaut. En rendant *Amos* pro plus "pro", l'auteur s'est peut-être éloigné de la volonté première d'*Amos* : faire un langage simple à la portée de tous. Et d'un autre côté, quitte à vraiment programmer "pro" pourquoi ne pas apprendre un autre langage tel que le C ou carrément l'*Assembleur*...

Alors ? OS Devkit ou IntOS ?

Il est bien entendu toujours délicat de trancher, mais à mon avis, l'*OS Devkit* est beaucoup plus prometteur que *IntOS*. Si vous voulez simplement utiliser superficiellement *Intuition*, *IntOS* est parfait pour cela. Il est fournit avec un excellent ouvrage de référence, et les commandes sont toutes dans l'esprit *Amos*. Par contre, vous serez peut-être embêté pour la distribution de vos oeuvres, à cause de la librairie qu'il faut absolument. *OS Devkit*, par contre, une fois passées les premières impressions pas très concluantes, vous ouvrira des portes que seul un autre langage aurait pu faire.

Il peut alors paraître intéressant de sacrifier quelques heures à l'étude approfondie de cette extension, qui semble-t-il tient toute ses promesses.

Eric Coppannelli

MultiMedia experience

Tiens, tiens... La mode reviendrait-elle aux logiciels de création multimédia ? Après ImageVision, voici venir MultiMedia experience, un challenger de plus pour Scala dont la suprématie est à chaque fois un peu plus entamée...

"Multimedia experience est un produit qui possède de nombreux atouts."

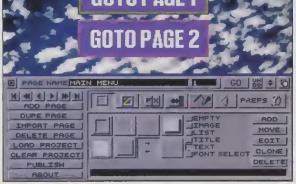
MultiMedia experience est l'oeuvre de nos amis anglais d'Optonica, société déjà rendue célèbre par le gestionnaire de fichiers *InfoNEXUS* (récemment testé dans Dream). Mais Optonica, c'est aussi l'éditeur d'un nombre impressionnant de CD-Rom pour le *CDTV* et la *CD-32*. On peut donc penser que cette société sait ce qu'elle fait lorsqu'elle décide de lancer sur le marché un outil tel que *MultiMedia experience...*

Installation

Aucun problème de ce côté-là : l'Installer de Commodore s'acquitte très facilement de cette tâche ingrate. Les deux disquettes originales sont rapidement décompressées sur le disque dur et peuvent être ensuite rangées dans un endroit sûr, elles ne seront plus nécessaires. A noter, et c'est assez rare pour être souligné, que l'installation de *MME* (vous permettez que je l'appelle *MME* ?) ne crée aucune assignation supplémentaire et ne modifie donc nullement la Startup-sequence. J'aime.

Prise en main

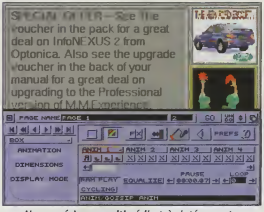
L'interface utilisateur de *MME* est dans la pure lignée de tous les autres produits Optonica ; on aime ou on n'aime pas, c'est une affaire de goût, mais une chose est sûre : le "User interface style guide" en prend un sacré coup au passage.



Très pratiques les clips multimédia.

L'écran de *MME* est divisé en deux zones distinctes. La moitié inférieure est réservée à l'affichage du panneau de contrôle du logiciel, derrière lequel se "cache" en partie la page de travail. Ce principe a déjà été utilisé plusieurs fois avec succès, par exemple par *ImageFX*.

Un système d'aide en ligne a également été prévu. Disponible à tout instant, il suffit de positionner le pointeur de la souris au-dessus de l'élément sur lequel on souhaite obtenir des renseignements, puis d'appuyer sur la touche Help pour être aussitôt informé.



Un exepérience multimédia très intéressante.

Conception

MME est construit autour d'un principe simple : les clips multimédias sont composés d'un nombre quelconque de "pages" pouvant contenir des images, du texte ou des boutons. Ce sont d'ailleurs ces derniers qui permettent à l'utilisateur d'interagir avec le clip, en déclenchant des événements pré-définis par le concepteur : passage à une autre page du clip, affichage d'une image avec ou sans effet de transition, restitution d'un son ou d'une animation, etc.

Comme avec un logiciel de PAO, les éléments d'une page sont placés dans des boîtes aux propriétés différentes. Certaines acceptent des images, qui peuvent éventuellement être retaillées, d'autres du texte, qui pourra au besoin défiler, et d'autres enfin, les listes, agissent comme des index permettant de sélectionner une option parmi plusieurs (glossaire, répertoire de photos, etc.).

La dernière étape de la conception du clip multimédia, consiste en sa publication : *MME* copie alors tous les éléments du clip dans un seul et même répertoire, installe toutes les polices de caractères utilisées et crée une Startup-sequence appropriée. Utilisée conjointement avec un disque amovible, cette fonction très pratique crée automatiquement un master qu'il ne reste plus qu'à confier à une société spécialisée dans le pressage de CD-Rom !

Prometteur

Spécialement prévu pour être utilisé même sur les plus petites configurations, *MultiMedia experience* est un produit pour le moins intéressant. Même s'il pêche par un peu trop de rigueur de temps en temps, par exemple en ce qui concerne les formats de fichiers reconnus (ainsi, n'espérez pas utiliser des images GIF ou JPEG dans vos présentations, seul l'IFF est supporté), il dispose de plusieurs atouts qui jouent en sa faveur, dont - et ce n'est pas le moindre - une facilité d'utilisation qui le rend directement accessible même aux débutants en conception multimédia.

Steph

MultiMedia experience

En hausse

▲ *Pas besoin d'une configuration très musclée pour l'utiliser*

▲ *Des effets de transition nombreux et variés.*

▲ *Des outils puissants, mais simples d'emploi.*

En baisse

▼ *Le manuel est un peu court, jeune homme...*

▼ *Vivement une version française !*

Note

★★★★★

APPLIMATIC SA

mars 1996

spécialiste *AMIGA* en SUISSE

	francs suisses	francs français
AMIGA 4000 TOWER, 68040 25 MHZ, 6 Mb RAM, disque dur SCSI2 1.05 gigas, 2 slots video avec SCALA MM300	3950.-	16800.-
AMIGA 1200, 68020 16 MHZ, 2 Mb RAM, disque dur 170Mb avec Photogenics 1.2SE, Pgamt 6.4 SE, Scala MM300, WordworthASE, Data store 1 1, turbo calc, Dabte's Organiser, Pinball Mania et Whizz [version **INTERNET** demandez svp]	890.-	3760.-
DRACO 68060, 50 MHZ, SCSI2, carte graphique RETINA, CD ROM Multispeed, 4 Mb RAM extensible à 128 Mb on Board, avec AD Pro, Morph plus, scanner driver, XiPaint ... dès	5950.-	25990.-

MONITEURS:

Amiga 1438 1024x768, 15-38 KHZ pour tout AMIGA !	490.-	2000.-
TARGA 17" 1024x768, 31-64 KHZ, normes MPR-II et TCO92	790.-	3590.-
Samsung 20" 1600x1280, 31-64, dot 0.28	2950.-	12980.-
Amiga 17" 1024x768 15 KHZ **avec haute-parleurs**	1490.-	6190.-

SON, CD-ROM:

Home Music Kit, digitaliseur 8-bit et logiciel complet	89.-	390.-
Carte son Toccata 16 bits (Macrosystem) avec logiciel	590.-	2490.-
CD ROM SCSI Toshiba ou SONY quadruple-vitesse	360.-	1560.-
CD ROM externe pour Amiga 1200, av. driver et 500 jeux	290.-	1260.-
CD ROM interne double-vitesse pour Amiga 4000 avec Asim-cdfs	190.-	860.-
Graveur de CD YAMAHA 2R/4W externe av. 2 cds	1590.-	6890.-
Programme Asim-cdfs 3.0 avec fish Gold disk	149.-	640.-

IMPRIMANTES:

HP Deskjet 850C	790.-	3360.-
Epson Stylus Color 720 Dpi avec driver Amiga	850.-	3690.-
Epson Stylus couleur 1500 A2, 720 Dpi avec driver **NOUVEAU**	1690.-	7360.-

DISQUES DURS, STREAMER:

Quantum 850 Mb SCSI2 pour tout contrôleur	300.-	1290.-
2.2 Gigas, pour Amiga 4000	650.-	2800.-
Syquest 270 Mb SCSI avec 1 cartouche	600.-	2590.-
Cartouche Syquest 270 Mb	89.-	390.-
Streamer DAT Sony 2-4 gigas SCSI2 2 Gigas	990.-	3990.-
Quantum 2 gigas SCSI2, 9 ms	990.-	3990.-
Disque dur externe 1 gigas pour Amiga 500 ou A2000 interne	490.-	2190.-
Syquest 135 Mb externe SCSI2 avec 1 cartouche	450.-	1940.-
GURU ROM pour contrôleur ou accélérateur GVP, élimine beaucoup de problèmes	99.-	400.-

KICKSTART:

ROM switch 1.2-1.3-2.0-3.1 pour 2 roms A500,2000	39.-	160.-
ROM 3.1 pour Amiga 500, 1200, 2000,3000, 4000	120.-	490.-
ROM 3.1 avec manuels en français	229.-	980.-

SCANNER, VIDEO, digitaliseurs:

Epson GT 8500 scanner A4, 6 pixel 1600 Dpi	1190.-	5160.-
Scanner A4 6 plat, 600 DPI	650.-	2790.-
V-Lab, digitaliseur 24-bits en temps réel pour tout Amiga Y/C	590.-	2490.-
IV-24 GVP digitaliseur temps réel avec PIP, Splitter RGB, Genlock	1590.-	6990.-
V-Lab Motion, **Macro-system**, enregistrez des séquences video en temps réel sur votre disque dur, effets spéciaux, Genlock ...	1890.-	7990.-

CARTES GRAPHIQUES:

RETINA BLT-Z3, 4 Mb pour Amiga 2000, 3000, 4000	890.-	3690.-
Cybervision 64-bit, 2 ou 4 Mb zorro III pour Amiga 3000, 4000	690.-	2890.-
Picasso II 2 Mb pour Amiga 2000, 3000, 4000	690.-	2890.-

Produits GVP

demandez notre documentation svp

TVA suisse incluse. frais de port à rajouter

	francs suisses	francs français
CONTROLEURS, ACCELERATEURS:		
Contrôleur disque dur pour Amiga 500 ou 2000	190.-	440.-
Contrôleur SCSI2+AT-Bus+extension RAM -8 Mb p. Amiga 2000	290.-	1260.-
4028 accélérateur Warp Engine 28-40 MHZ, UPD 68060 pour A3000/4000 av. SCSI II 10M/s version de base	1390.-	6000.-
Version 40 MHZ pour Amiga 3000 ou 4000	1890.-	8000.-
Blizzard 68060, 50 MHZ, extensible, pour A1200	1290.-	5490.-
CYBERSTORM 68060 50 MHZ, pour AMIGA 4000	1690.-	7200.-
Blizzard 2060, 68060 50 MHZ pour Amiga 2000	1390.-	6000.-
EMULATEURS:		
Carte d'émulation MAC II couleur + PC Emplant pour A2000, 3000 et 4000 : matériau, contrôleur SCSI et Apple Talk dès [demandez pour Emplant PitOupd]	690.-	2950.-
EXTENSIONS MEMOIRES:		
4 Mb pour Amiga 4000	210.-	850.-
16 Mb pour Warp Engine, Cybestorm, Fastlane Z3 etc..	720.-	3100.-
4 Mb pour Amiga 3000 Static Column	360.-	1560.-
4 Mb pour carte accélératrice GVP-SIM 1230, A530 ou combo	390.-	1620.-
2 Mb pour GVP série II, combocarte A2058 ou Supra RAM	160.-	690.-
Carte 2 Mb pour Amiga 500 ou 2000 dès	190.-	800.-
4 Mb 32 bits avec Horloge + emplacement copro pour Amiga 1200	390.-	1690.-
LOGICIELS, divers:		
AMINET set 2, 10, CAM, Fred fish Gold, Giga graphics	en stock	demandez
Communicator III, connecte CD32 sur Amiga 1200	159.-	690.-
Bien comprendre et exploiter son AMIGA, livre	69.-	290.-
Pagestream 3.0, programme de mise en Page anglais ou français, dès	490.-	2100.-

Service de réparation et pièces détachées pour AMIGA !

APPLIMATIC SA

CH-1618 Châtel-St-Denis, Route de Montreux

Tél (1941)(0)21-9314031 Fax (1941)(0)21-9314035

DREAM GAMES

Rue Duwez, 9 - 7500 Tournai - Belgique

Tél/Fax : 19 32 69226548 (France) - 069/22 66 46 (Belgique)

LE PREMIER CLUB FRANCOPHONE D'ÉCHANGES DE JEUX MICRO PAR CORRESPONDANCE VOUS PRÉSENTE SES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS SUR AMIGA :

ALIEN BREED 3D AGA, BREATHLESS AGA, COALA, COLONIZATION VF, DUNGEON MASTER 2 AGA VF, EXILE AGA, EXTREME RACING AGA, FEARS AGA, GLOOM AGA, GUARDIAN AGA, KING'S QUEST VI VF, LE ROI LION AGA, LORDS OF THE REALM VF AGA, ODYSSEY, PINBALL ILLUSIONS AGA, ROADKILL AGA, SENSIBLE GOLF, SENSIBLE WORLD OF SOCCER, SPERIS LEGACY AGA, SUPER SKIDMARKERS, SUPER STREET FIGHTER II TURBO AGA, SUPER TENNIS CHAMPS, THEME PARK VF ECS/AGA, UFO VF AGA, VIROCOP ECS ET AGA, VIRTUAL KARTING AGA, WORMS, ZEEWOLF 2 ET DÈS LEUR PORTIE ! ALIEN BREED 3D 2, CAPITAL PUNISHMENT, CHAOS ENGINE 2, FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN, LIMBO OF THE LOST, STREET RACER, SWITCHWORLD, TFX, TOTAL FOOTBALL, WATCH TOWER, Z.

60 FF/320 FB par échange
Frais de port compris !!!

POURQUOI S'INSCRIRE DANS NOTRE CLUB ?

+ NOUS AVONS LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX. (PLUS DE 100 !!)

+ NOTRE EXPÉRIENCE DES JEUX MICRO ET L'EXISTENCE DE NOTRE CLUB DEPUIS PRES DE DEUX ANS NOUS PERMETTENT DE VOUS AIDER ET DE VOUS CONSEILLER AU MIEUX.

+ NOS PRIX : LE TARIF D'ÉCHANGE EST DE 60 FF / 320 FB FRAIS DE PORT COMPRIS : QUI DIT MIEUX ?

+ NOTRE PERMANENCE TÉLÉPHONIQUE : EN CAS DE PROBLÈME, VOUS POUVEZ NOUS CONTACTER TOUS LES JOURS DE 10H30 À 19H30

+ NOTRE CONCEPT : IL EST TELLEMENT BON QU'ON NOUS COPIE !!! ALORS POURQUOI CHOISIR LA COPIE SI L'ORIGINAL EST MOINS CHER ?

PROMO SPECIAL ANNIVERSAIRE POUR FETER NOS 2 ANS D'EXISTENCE
Jusqu'au 31 mai 96, l'inscription est à 300 F / 1800 FB au lieu de 350 F / 2100 FB

LORSQUE VOUS VOUS INSCRIVEZ, VOUS RECEVEZ LE JEU DE VOTRE CHOIX. ENSUITE, VOUS NOUS LE RENVOYEZ AU BOUT D'UN MOIS MAXIMUM (OU PLUS VITE SI VOUS LE DESIREZ) AFIN DE L'ÉCHANGER CONTRE UN AUTRE JEU QUE VOUS AUREZ CHOISI DANS NOTRE LISTE CONSTAMMENT REMISE À JOUR ET COMPRENANT PLUS DE 100 TITRES (C'EST-À-DIRE TOUS LES MEILLEURS JEUX DE DES 2 DERNIÈRES ANNÉES)

TOUS NOS JEUX SONT, BIEN ENTENDU, DES ORIGINAUX !

NOUVEAU : VOUS POUVEZ ÉGALEMENT PAYER VOTRE INSCRIPTION EN SIX VERSEMENTS MENSUELS DE 60FF/350FB, CE QUI VOUS FAIT UN SUPPLÉMENT DE 60FF/300FB PAR RAPPORT AU PRIX NORMAL, SOIT 1 TOTAL DE 360FF/2100FB.

Inscrivez-vous vite en écrivant à :
DREAM GAMES 9 RUE DUWEZ 7500 TOURNAI

Paiement par chèque, mandat-poste ou virement.

DREAM GAMES c'est également la
vente en magasin et par correspondance !

ALIEN BREED 3D AGA - doc VF	**259 F / 1499 FB**
BREATHLESS (A1200/A4000)	**309 F / 1799 FB**
ODLORIZATION - jeu à l'écran en VF - doc vo	**279 F / 1599 FB**
DUNGEON MASTER 2 AGA - jeu à l'écran en VF	**259 F / 1499 FB**
EXTREME RACING (A1200/A4000)	**219 F / 1299 FB**
FEARS AGA	**259 F / 1599 FB**
GLOOM DEUXE (68020+ / 2 mo de ram+)	**219 F / 1299 FB**
ODYSSEY	**259 F / 1299 FB**
PREMIER MANAGER 3	**139 F / 799 FB**
ROADKILL AGA	**159 F / 899 FB**
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95/96	**219 F / 1299 FB**
SPERIS LEGACY AGA	**259 F / 1599 FB**
SUPER STREET FIGHTER II TURBO AGA	**279 F / 1599 FB**
SUPER TENNIS CHAMPS	**229 F / 1299 FB**
VIROOOP (A1200 : 259 F / 1599 FB)	**229 F / 1299 FB**
WORMS	**259 F / 1499 FB**
ZEEWOLF 2	**279 F / 1599 FB**

Les autres jeux à la vente sont indiqués sur notre catalogue

Pour plus de renseignements, écrivez-nous pour recevoir, gratuitement et sans obligation, notre disquette catalogue sur laquelle vous trouverez la liste complète des jeux du club et du magasin.

Pilotes d'imprimantes Epson LQ et Stylus

Reconnaissons-le tout net : l'Amiga pêche par son manque de sérieux en matière d'impression. Sur ce point précis, le système est plutôt sous-développé, et les développeurs doivent souvent faire preuve d'ingéniosité pour obtenir des résultats satisfaisants.

De plus, si le Workbench est équipé en standard d'un nombre assez conséquent de pilotes d'imprimantes, force est de constater que lesdits pilotes commencent à vieillir sérieusement. Les constructeurs proposent constamment de nouveaux modèles, dont l'Amigafan de base ne pourra profiter pleinement, faute de pilote adapté. Prenez par exemple et pas du tout au hasard, la gamme *Stylus* d'Epson. Il s'agit d'une évolution majeure de la gamme *LQ* du même constructeur, mais le Workbench n'a pas suivi le mouvement, et son pauvre pilote *EpsonLQ* est depuis longtemps tombé en désuétude. C'est donc avec un certain soulagement et une lueur d'espoir au fond des yeux, que l'on apprendra que les éditions Adfi proposent désormais un pilote spécialement conçu pour les imprimantes Epson *Stylus* (et accessoirement, pour *Epson LQ*). Ouf, ça manquait.

Epson Stylus 300.

Epson Stylus 800.

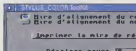
Allons-y

La procédure d'installation est des plus simples : un double-clic sur l'icône idoine suffit à la déclencher. On choisit ensuite dans une liste le pilote correspondant à son matériel, et hop, roulez jeunesse, l'affaire est faite en moins de deux. Il ne reste qu'à paramétrer définitivement le pilote via les éditeurs de Préférences habituels du Workbench (*Printer* et *PrinterGFX* pour ne pas les nommer) et l'on pourra ranger définitivement la disquette originale dans un endroit sûr. L'une des principales caractéristiques des imprimantes *Stylus*, est qu'elles sont bidirectionnelles, c'est-à-dire que la tête d'impression agit à chaque aller-retour (avant, les imprimantes étaient bêtes : elles n'imprimaient que dans un sens, l'aller, le retour de la tête en début de ligne n'étant pas exploité). Le pilote d'Adfi supporte parfaitement cette caractéristique ; un utilitaire spécial, nommé *Stylus toolkit*, est d'ailleurs fourni, qui permet de calibrer l'imprimante. En effet, les lois de la mécanique sont telles que les lignes imprimées au retour de la tête peuvent être légèrement décalées par rapport à celles imprimées à l'aller. Ce phénomène est d'autant plus fréquent que le matériel est âgé. Dieu merci, Epson a pensé à tout, et a implémenté une fonction de calibrage de ses appareils, destinée à corriger cet inconvénient. Le programme *Stylus toolkit* commence donc par tester le taux de décalage entre les différents passages de la tête. Pour ce faire, il imprime une grille dotée de diverses valeurs correspondant à autant de possibilités de correction de l'alignement. L'utilisateur, vous, n'a plus qu'à choisir dans cette liste, la valeur de correction la mieux adaptée à son imprimante. C'est simple, rapide et efficace. Notez que la valeur de calibrage est mémorisée directement par l'imprimante. Il n'est donc pas nécessaire de la répéter à chaque initialisation de l'Amiga.

Print-me et Print-moi sont dans un bateau

Nous avons réalisé quelques tests du pilote *Stylus* à travers les logiciels de traitement de textes et d'images les plus répandus sur l'Amiga : *DeluxePaint*, *FinalWriter*, *ImageFX*, *Photogenics*... et avons noté une amélioration sensible de la vitesse de restitution des documents par rapport à ce que l'on obtenait avec la même imprimante commandée par le pilote *EpsonLQ* du Workbench. C'est toujours un point intéressant à relever.

Steph



Toolkit, l'utilitaire fourni.

Un simple driver à sélectionner dons le WB.

Epson LQ et Stylus

En hausse

▲ *Deux pilotes pour le prix d'un : Epson LQ et Stylus*

▲ *La fonction de recalibrage des imprimantes Stylus*

En baisse

▼ *Ce n'est pas la faute d'Adfi, mais il y a encore beaucoup à faire question impression sur l'Amiga !*

Note

★ ★ ★ ★ ★

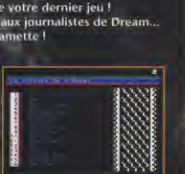
Le nouveau 36-15 ADream est là !

Encore plus ébouriffant, furieux, sévère, étonnant, dantesque !

Le 36-15 ADREAM
change de tête !
Téléchargement Amiga 100% opérationnel (protocole Moon Dial)
Base de données d'astuces de jeux !
Toutes les informations pour Amiga-philes !

Composez sans plus attendre le 3615 sur votre Minitel puis connectez-vous sur ADREAM

Au sommaire :
Posez toutes vos questions à la rédaction !
Rencontrez des centaines de passionnés de l'Amiga et dialoguez avec eux !
Echangez vos idées dans chaque domaine d'utilisation de la machine !
Découvrez le sommaire du prochain numéro ainsi que les dernières informations en avant-première !
Téléchargez les dernières nouveautés sur Amiga !
Recherchez l'astuce de votre dernier jeu !
Recevez du courrier et écrivez aux journalistes de Dream... et à la Dreamette !



VPC MICRO MARKET VPC

48.05.14.14 - Fax : 48.05.14.15
Ouvert du Lundi au Vendredi de 9h30 à 19h00

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

REVENDEURS, N'HESITEZ A NOUS CONTACTER !!!!

3.190 F + PACK MAGIC

3.990 F + DD 170 Mo + PACK MAGIC + SCALLA MM300

AMIGA 1200

CADEAU
3 JEUX ET 1 MANETTE

PACK MAGIC : Digita Word Worth, Digita Organiser, Personal Paint, Turbo Calc, Whizz, Digita Print Manager, Digita Data Store, Photogenic, Pinball

PERIPHERIQUES SPECIFIQUES

A500

Extension 512 Ko	210 F
Lecteur interne	320 F
ROM 3.1	730 F
ROM Switch	220 F
Interface CD-ROM ATAPI	720 F
Interface CD-ROM SCSI	NC
Carte Acc. 68020	1090 F

A600

Extension 1 Mo AH	350 F
Lecteur interne	350 F
ROM 3.1	730 F
ROM Switch	270 F
Interface CD-ROM ATAPI	290 F
Interface CD-ROM SCSI	450 F

A1200

Extension 0 Mo AH	580 F
Lecteur interne	350 F
ROM 3.1	780 F
ROM Switch	320 F
Interface CD-ROM ATAPI	390 F
Interface CD-ROM SCSI	450 F
Carte Acc. 68030 28 Mhz	990 F

PERIPHERIQUES COMMUNS

Lecteur externe	360 F
Souris 560 ppi	120 F
Souris fantaisie	199 F
Trackball	360 F
Alimentation	390 F
Commutateur Joystick	69 F
Câble péritel	80 F
Câble Midi	70 F
Câble imprimante	80 F
Câble minitel	80 F
Prolongateur Joystick	40 F
Scanner 256 T	890 F
Scanner couleur	1990 F
Interface Midi	250 F
Câble 2"1/2 - 2"1/2	65 F
Câble 2"1/2 - 3"1/2	70 F

DISQUE DUR ET CD-ROM

DD3"1/2 IDE

620 Mo	1140 F
820 Mo	1290 F
1 Go	1490 F
1,2 Go	1690 F

DD2"1/2 IDE

80 Mo	990 F
170 Mo	1250 F
340 Mo	TEL
510 Mo	TEL

CD ROM

Double vitesse ATAPI	890 F
Quadruple vitesse ATAPI	1290 F
Double vitesse SCSI	1150 F
Quadruple vitesse SCSI	1790 F

CONSOMMABLE & ACCESSOIRES

DISQUETTE DD ou HD

3" 1/2 (par 10)	2,50 F
3" 1/2 (par 50)	2,30 F
3" 1/2 (par 100)	2,00 F

MANETTES

SPEED KING	95 F
NAVIGATOR	105 F
JET FIGHTER	120 F

DIVERS

Tapis souris	60 F
Paddle	129 F
Action Replay	499 F

JEUX

*** = AMIGA 500 ---- ** = AMIGA 1200 ---- *** = TOUT AMIGA**

239 F PAS

- ALIEN BREAD 3D ..... **
- BATTLE ISLE 93 ..... ***
- DUNGEON MARSTER II ..... **
- F1 WORLD CHAMPIONSHIP ..... *
- FEARS ..... **
- GLOOM ..... **
- ODYSSEY ..... ***
- PINBALL ILLUSION ..... ***
- SOCCER STAR 96 ..... ***
- SKELETON KREW ..... **
- SUPER SKIDMARK ..... ***
- SUPER STREET FIGHTER II ..... **
- THE CLUE ..... **
- VIRTUAL KARTING ..... **
- ZEEWOLF 2 ..... ***

159 F PAS

- ALL TERRAIN RACER ..... ***
- BANSHEE ..... **
- CANNON FODDER ..... ***
- CANNON FODDER 2 ..... ***
- DUNE 2 ..... ***
- FIELDS OF GLORY ..... ***
- JUNGLE STRIKE ..... *
- MORTAL KOMBAT ..... ***
- PLAYER MANAGER 2 ..... ***
- PREMIER MANAGER III ..... **
- ROAD KILL ..... *
- RUFF AND TUMBLE ..... *
- SENSIBLE GOLF ..... *
- SENSIBLE WORLD SOCCER ..... *
- SHAQ FU ..... **
- SIM CITY 2000 ..... **
- SIMON THE SORCERER ..... ***
- TURBO TRAX ..... **
- TURBO TRAX ..... ***
- UFO ENEMY UNKNOW ..... ***
- VIROCOP ..... ***
- WINTER GOLD ..... *

99 F PAS

- ART OF CHESS ..... ***
- BRUTAL FOOTBALL ..... ***
- CHAOS ENGINE ..... ***
- CLOCKWISER ..... ***
- COVERGIRL STRIP POKER ..... ***
- CRYSTAL DRAGON ..... ***
- D-GENERATION ..... ***
- DARKFUSION ..... ***
- DELUXE STRIP POKER 1 ..... ***
- DELUXE STRIP POKER 2 ..... ***
- DISPOSABLE HERO ..... ***
- DRAGON STONE ..... ***
- ELPHANIA ..... ***
- ELITE II FRONTIER ..... ***
- FOOTBALL GLORY ..... ***
- GLOBAL GLADIATORS ..... ***
- HEIMDALL 2 ..... ***
- ONE STEP BEYOND ..... ***
- SUBVERSION ..... ***
- SUBWAR 2050 ..... ***
- TRANSARTICA ..... ***
- VITAL LIGHT ..... ***

REVENDEURS, N'HESITEZ A NOUS CONTACTER !!!!

Titres	Qte	Prix	Montant
		PORT	
		TOTAL	

Frais de port : Jeux 45 F - Périphérique 60 F - Ordinateur 150 F - Contre-remboursement 80 F
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE Date d'expiration / / / / Date
/ / / / / / / / / / / / / / / / Signature

A RETOURNER A : MICRO MARKET 23, rue de Berne - 75008 PARIS

Nom . . . . .
Prénom . . . . .
Adresse . . . . .
Code postal
Ville . . . . .

Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.

Dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Prix susceptibles de changer sans préavis. Offres valables jusqu'au 31/12/96 dans la limite des stocks disponibles.

ABONNEMENT 279 F

11 numéros + 11 disquettes	3 numéros gratuits, soit une économie de 105 francs	Dream dans votre boîte aux lettres, avant sa sortie en kiosque	Vos petites annonces gratuites et prioritaires

VENDEUR DU MOIS

DREAM A L'HONNEUR DE DECERNE A M. ROBER CHTABONNE LE TITRE DE MEILLEUR VENDEUR DU MOIS.

SIGNATURE

DREAM
TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO
27

COUPON-RÉPONSE

Oui, je souhaite m'abonner à Dream.

nom : ..... prénom : ..... adresse : .....

..... code postal : ..... ville : .....

Je joins mon règlement de 279 francs à l'ordre de Posse Press par :

❑ Chèque bancaire, ❑ Chèque postal, ❑ Mandat.

Offre à renvoyer avant le 31 mars 1996 à Posse Press/AbDr, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris

Date : .....

Signature :

** Tarif pour la France métropolitaine uniquement. DOM/TOM et étranger ajouter 100 francs au prix de l'abonnement, paiement par mandat uniquement.*

ET TOUJOURS

4 disks facturés ->1 gratis
10 disks facturés ->3 gratis
20 disks facturés ->7 gratis

A 10 Frs

super non !!!

NOTRE FORCE
C'EST
VOTRE SATISFACTION

news-FINAL-DP-news
fait partie du
RESEAU *A*+

A -> 500 B-> 600 C -> 1200

JEUX

--STOP-- **FDP 1814 DELUXE GALAGA AGA 2.6 Superbe indescriptible (c) --STOP**
FDP 1816 TENNIS 3 Un des rares jeu de tennis dans le DP (a)(b)(c)
FDP 1817 MISSION X Voila un jeu de qualité shot'em up vertical (c)
FDP 1821 TOP SECRET Bon jeu de plateforme. trés beau décors (c)
FDP 1822-1823 18 H HOLE Jeu de golf surprenant par sa réalisation (a)(b)(c)
FDP 1825-1826 MR MEN OLYPICS Les jeu olympique sur une autre planete (c)
FDP 1827 MEGABALL 3 Dernière version de ce casse briques avec plus de couleurs (c)
FDP 1828 GREEN 5 Vous avez aimé flashback, alors vous allé adorer (a)(b)(c)
FDP 1830 EVIL DOOM Jeu d'aventure en 3D dans un gigantesque labyrinthe (c)
FDP 1831 DYNAMITE WARRIOR 2 Jeu dans le style de dynablasters (a)(b)(c)
FDP 1832 MANGA HOT MUMBERS Pulzze avec photos de manga (a)(b)(c)
FDP 1833 à 1836 APACHE Magnifique jeu en **Full video motion** (combat d heli.) (c)+HD
FDP 1837 AIRMANIA Jeu de plateforme ou vous incarné un E.T pourchassé (a)(b)(c)
FDP 1838 RAID III Faites la guerre dans un camps ennemis en helicopter shoot'em up (a)(b)(c)
FDP 1839 SERENE III En 2096 entrez dans une guerre spacial a bord de votre vaisseau (a)(b)(c)
FDP 1840 FATALE MISSION Shoot'em up verticale pur et dur un must !!! (a)(b)(c)
FDP 1841 SKYFYEER C'est 1942 du DP a posseder (a)(b)(c)
FDP 1842 MASH C'est une pincé de lemmings plus une pincé de Cannon Foldder Amusant !! (a)(b)(c)
FDP 1843 SOLO ASSAULT Jeu du Style Wings C avec de bon gfx et bonne fluidité (c)
FDP 1844 XAZZON IM Qui ne connait pas xazzon voici une belle Ver. de ce grand jeux (a)(b)(c) 1 Mo
FDP 1845 PLOUF Une baston dans la pisine de la belle mere ca vous dit ! 2 ou 3 joueurs (a)(b)(c) 1 Mo
FDP 1846 MASTER BRAIN Cassez vous la tête avec cette version de Master mind (a)(b)(c)
FDP 1847 TRONIC AGA Un casse brique Digne arkanoïd superbe réalisation (c)
FDP 2090 ALIEN BREED 3D DEMO ->Doom revu par l'équipe de Team 17 (c)
FDP 2091 GLOOM DEMO -> Encore une version de doom améliorée (c)
FDP 2092 FEARS 2 DEMO -> Encore et toujours une version de doom (c)
FDP 2094 THESIUS XII Shoot'em up dans le style de R-TYPE génial (a)(b)(c)
FDP 2095 DELUXE PACMAN 1.6 Le seul le vrai pacman (a)(b)(c)
FDP 2096 DELUXE PACMAN AGA 1.6 Idem mais en mieux aga oblige (c)
FDP 2098 DELLUXE GALAGA 2.5 Qui ne le connait pas encore ! (a)(b)(c)
FDP 2115 ROAD TO HELL Splendide course de voiture, nombreux paramettres (a)(b)(c)
FDP 2152 AIR ACE 2 Clone de 1942 tres bien realisé (a)(b)(c)
FDP 2169 BOMBJACK Version amiga de ce célèbre jeux (a)(b)(c)
FDP 2171 BATMAN Shoot'em up mettant en scene ce heros (a)(b)(c)
FDP 2175 AIRWARRIOR Le flight simulator du DP (a)(b)(c)
FDP 2180 TETRIX METALLICA Un tetris pour 1 ou 2 joueurs (c)
FDP 2181 REAL POPEYE La version officiel de ce jeu d'arcade si convoité (a)(b)(c)
FDP 2292 à 2294 KLONDIKE 2 Le meilleur jeu de reussite, HD (c)
FDP 2295 à 2298 KLONDIKE 3 Le meilleur jeu de reussite, HD+4mo (c)

RETROUVEZ TOUS NOS CARDSETS SUR NOTRE CATALOGUE

UTILITAIRES

FDP 2600 MAGICWB 2.1 Pour embellir votre WB. disque dur indispensable (a)(b)(c)
FDP 2601 MISER PRINT Permet d'imprimer 4 pages sur 1 seule pour impr jet d'encre (a)(b)(c)
FDP 2603 REORG 3.11 Optimise et reorganisne les disquettes et disques dur (b)(c)
FDP 2604 0 2606 DATATYPES 40 Datatypes en tous genres pour vos applications (a)(b)(c)
FDP 2610-2611 TOOLMANAGER 2.1B Configure et active des menu, icon, dock... (a)(b)(c)
FDP 2614 VIRUS WORKSHOP 4.8 Restez protegé avec cet antivirus efficace (a)(b)(c)
FDP 2616 ABACKUP 5.0 Dernière version de cet utilitaire de backup en français (a)(b)(c)
FDP 2639 BLITZ BLANK Superbe blanker avec ses modules configurables +mui (b)(c)
FDP 2636-2638 PACK UTILS STARTUP-SEQ. Pusieurs utils pour startup-sequence (a)(b)(c)
FDP 2644-2646 PACK UTILS CD-ROM Plusieur util. pour votre cd-rom dont ATAPI (a)(b)(c)
FDP 2674 MIDIPLAY 2.3B Joueur de modules au format midi (b)(c)
FDP 2650 SNOOPDOS 3.0 Permet de surveiller le systeme ideal pour les assign (b)(c)
FDP 2651 MUI 2.3 Logiciel qui ameliore l'affichage du wb et demander par certain logiciel (b)(c)
FDP 2652 PCD 1.02 Un logiciel qui permet de voir les image photo cd et de les convertires (b)(c)
FDP 2654 YACD PLAYER 1.2 Permet d'ecouter vos cd audio sur amiga (b)(c)
FDP 2655 TEXTIMAGES 3.44 Permet de creer des objets plein avec textures (a)(b)(c)
FDP 2656 MAJORDOME Permet de transformer son amiga en station domotique (a)(b)(c)
FDP 2657 à 2661 PACK DE FONT POSTCRIPT Divers fonts à ce format (a)(b)(c)
FDP 2662 IMAGEDEX2 Utilitaire qui fait un index sur image de toutes vos images (b)(c)
FDP 2663 HIPPO2.2 Un player qui reconnait à, 99% tous les modules (b)(c)
FDP 2664 SYNAPZE Fichier au format guide pour savoir le hardware de vos amiga (a)(b)(c)
FDP 2665 à 2672 PACK MAGICWB Huit disks bourrées d'icones et de patterns (h)(c)
FDP 2673 KNACK Petit programme bien simpatique pour le LHA.DMS.LHZ (b)(c)

CD-ROM

news

Aminet 10	99 Frs
Euroscene 2	99 Frs
Aminet box set 1 (4 CD)	189 Frs
Aminet box set 2 (4 CD)	189 Frs
Aminet 7	99 Frs
Aminet 8	99 Frs
Aminet 9	99 Frs
Giga graphic set (4CD)	175 Frs
Fred fich 10	150 Frs
Frozen fich 1995	155 Frs
Goldfish 1	185 Frs
Goldfish 2	185 Frs
Goldfish 3	185 Frs
Assassins	135 Frs
Assassins 2	99 Frs
17 bit collection	255 Frs
Giga DP (3 CD)	99 Frs
World of 1200	149 Frs
World of amiga	149 Frs
World of gif	149 Frs
Amiga tools 1	145Frs
Amiga tools 2	209 Frs
Amiga tools set	275 Frs
Cam collection	190 Frs
Demomania	120 Frs
Fonts cd	99 Frs

AUTRE CD ROM NOUS CONSULTER

TEL/FAX 20.03.62.72

NOS COMMERCIAUX

Alien Breed 3D	voir Reseau *A*+
Dungeon Masters 2	269 Frs
Fears AGA	209 Frs
Gloom AGA	219 Frs
Super streetfighter 2	229 Frs
Super streetfighter 2 AGA	229 Frs
Virtual karting	voir Reseau *A*+
IDEFIX (va)	350 Frs
Turboprint 4.1	voir Reseau *A*+
Personal Paint 6.4	399 Frs
Worms	219 Frs
Carton Rouge	299 Frs

VOUS CREEZ DU DP, NOUS ON LE DISTRIBUE

EMULATEURS

FDP 2400 SHAPSHITTER 3.2A Dernière version de cet emulateur mac livré sans rom (b)(c)
FDP 2401 AMITEL 2.1 Un exellent émulateur du minitel en français (b)(c)
FDP 2402-2403 SPECTRUM EMULATOR Un émulateur du vieux spectrumde sinclair (a)(b)(c)
FDP 2404 PC-TASK DEMO 3.1 Un tres émulateur pc (a)(b)(c)
FDP 2405 C64 EMULATEUR Emule le C64 maleureusement que sur 1200 (c)
FDP 2406 ST EMULATOR L'emulateur de l'atari st (a)
FDP 2407 MSX Emulateur de msx1 sur 1200 (c)
FDP 2408 MSX2 Emulateur de msx2 sur 1200 (c)
FDP 2409 CPC 464 Emulateur de l'amtrad cpc **avec rom** (a)(b)(c)
FDP 2410 AMORIC 0.9 Emulateur de l'oric avec rom + **4 jeux** (a)(b)(c)

DEMOS

FDP 2200 GIGATRON Démo réalisé par Bosnisk Metall (c)
FDP 2201 NEXUS 7 Déno du groupe Andromeda 1st party 94 (c)
FDP 2209 OLYMPE Démo réalisée par le groupe Gods (c)
FDP 2232 WAYFARER Démo réalisé par le groupe space balls (c)
FDP 2207-2208 NINE FIGERS Démo réalisé par space ball (a)(b)(c)
FDP 2258 SEQUENTIAL Une tres bonne démo pour tous amiga
FDP 2217 FREEDOM Une démo réalisé par freedom (a)(b)(c)
FDP 5015-16 SWITCHBACK (c)+030
FDP 5018 SOME JUSTICE (c)
FDP 5019 ETERNITY (c)
FDP 5020-21 SALL IS BEAUTIFULL (c)
FDP 5022-23 QED (c)
FDP 5024 FATAL MORGANA (c)
FDP 5025 EXODUS LAND (c)
FDP 5026 à 5030 ALKATRAZ (a)(b)(c)
FDP 5031-32 BENOIT (c)

RETROUVEZ NOTRE LISTE COMPLETE SUR LE CATALOGUE FINAL-DP

MODULES/IMAGES

FDP 2900 à 2910 Mod Techno
FDP 2931 à 2933 Mod Hard rock
FDP 2937 à 2939 Mod Jazz
FDP 2940 à 2945 Mod House
FDP 2951 à 2981 Mod Fémos
FDP 2982 à 2992 Mod Dance
FDP 2993 à 2997 Mod Classique
FDP 3000 à 3006 Mod Films & Series
FDP 3010 à 3014 Samp Guignols
FDP 3016 à 3018 Samp Visiteurs
et Bien d'autre sur notre catalogue

FDP 2700 à 2710 Im Voitures
FDP 2721 à 2730 Im Avions
FDP 2742 à 2750 Im Animaux
FDP 2764 à 2770 Im Astrono.
FDP 2797 à 2812 Im Mangas
FDP 2836 à 2843 Im Mondes
FDP 2857 à 2877 Im Erotique +18
FDP 2878 à 2900 Im Pornos +18
FDP 5000 à 5010 Im Walt Disney
FDP 4033 à 4040 Im Star trek
et Bien d'autre sur notre catalogue

HP 80 w avec AMPLI. 290 Frs	MINI JOYPAD atari/amiga 40 Frs	HP 260 w avec AMPLI. 490 Frs	Graveur CD ROM X4 PHILLIPS 10590 Frs

MATERIELS

AMIGA ESCOM +PACK.......................3160 Frs
AMIGA ESCOM +PACK HD...............3960 Frs
MONITEUR M1438 s...........................2390 Frs
TOWER 1200 toute confg...................... nous tel.
Extention de memoire 0K pour A1200......530 Frs
Barrette 4 Mo ....950 Frs
Barrette 8 Mo...1850 Frs
Carte acceleratrice 68030 pour A 1200
- Avec 0 Mo 28 Mhz...............................1150 Frs
- Avec 4 Mo 28 Mhz...............................2050 Frs
- Avec 0 Mo 42 Mhz...............................1650 Frs
- Avec 4 Mo 42 Mhz...............................2550 Fr
Lecteur cd rom atapi interne pour A 1200 Tower
- Double vitesse..370 Frs
- Quadruple Vitesse...................................960 Frs
Disque durs interne 1200 / 600 3.5p
-860 Mo...1460 Frs
- 1.2 Go...1980 Frs
-Cable DD 2.5->3.5...-alim..........................80 Frs
Lecteur de disquette
- DD (880 ko) Int -> 390 Frs Ext -> 410 Frs
- HD (1.76 ko) Int -> 760 Frs Ext -> 795 Frs

20.03.62.72 FINALDP 20.03.62.72
159 RUE VOLTAIRE BP 202
59334 TOURCOING CEDEX

Designation:________________

____

____

____

____

____

____

____

____

Nom..
Prenom......................................

Nbrs disks.......................x 10 ....
Montant materiel............... ....
Frais de port obligatoire.... +25 ....
Frais de port cd rom.......... + 5..........
Frais de port materiel....... +60..........
Option recommander........ +15 ....
Option contre rembou....... +45 ....
catalogue sur disk............. +15 ....
Etranger............................ +20 ....
Machine:..
Tel:..

TOTALE

Adresse..
....
Code Postale......................................
ville...

Picwy et Ouisti, décidément très bons amis !

Nous avons vu le mois dernier comment élaborer un projet d'animation et comment concevoir un mouvement complexe en associant plusieurs brosses animées. Nous allons ce mois-ci, réaliser le mouvement de Picwy et l'animation des différents éléments du décor. Cet exercice a été réalisé avec Deluxepaint V. Vous trouverez les brosses et les brosses animées de cette animation sur la disquette bis.

Note : deux termes reviendront assez souvent. Permettez-moi de leur apporter une abréviation.
Brosse animée : BA
Requester de déplacement : R.D.D

1/Rappel

Notre plan séquence commence par une vue de Ouisti (le singe) en train de secouer un palmier sur une plage. Il essaye de faire tomber un régime de bananes. La caméra effectue un travelling droite-gauche et balaye la plage. A l'autre extrémité de la plage, Picwy (le serpent) observe la scène. Nous avons réalisé le mois dernier l'animation de Ouisti sur son palmier (figure1). Intéressons-nous maintenant au serpent Picwy. Je vous rappelle également que nous utilisons le mode PAL basse résolution (320x256). Pour la palette de couleur, 8 suffiront amplement. Un dégradé de gris fait très bien l'affaire. Ce qui permettra au plus grand nombre d'entre vous de réaliser cette animation.

Figure 1.

Remarque : l'animation finale pèse 1,6 Mo. Si vous ne possédez pas autant de mémoire, divisez toutes les valeurs par 2.

2/Animation de Picwy

L'animation de Picwy sera plus simple à réaliser

- Après avoir effacé l'écran, chargez sur la page de brouillon l'image de l'arbre avec la partie immobile de Picwy. Le but est d'animer le balancement du serpent. Pour ce faire, dessinez une trajectoire qui vous permettra de placer facilement la tête de Picwy sur chaque image de l'animation (figure 2).
- Passez sur la page de travail et définissez 15 cellos d'animation.
- Activez la case lumineuse (touche "l"). Le réglage par défaut fait apparaître par transparence l'arbre et la trajectoire de Picwy. Chargez la brosse de la tête de Picwy et placez-la correctement sur chaque image de l'animation.
- Sélectionnez la couleur du corps de Picwy et grâce à l'outil A "arc de cercle", raccordez la partie immobile à la tête de Picwy sur chaque cello d'animation.
- A l'image 1, prenez la partie mobile de notre serpent en brosse et détourez-la en noir (sélectionnez la couleur noir et appuyez sur "O"). Affinez la liaison avec la tête. Réalisez cette étape pour chaque cello de l'animation.
- Définissez un masque de couleur (menu Effet/Pochoir/Créer) en cliquant sur le noir et le blanc puis sur Créer. Sélectionnez le mode de "adouci" (touche F8) et donnez ainsi du relief au corps de Picwy sur chaque cello de l'animation.
- Retournez sur votre page de brouillon et effacez la trajectoire.
- Allez à la page 1 de votre anime et fusionnez le fond sur toute l'animation (menu Image/Réserve/Fusion en fond). Affinez la liaison avec la queue pour chaque cello de l'animation.
- Saisissez toute l'animation en BA puis sauvez-la (figure 3).

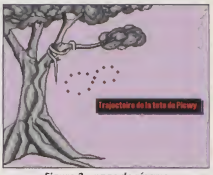


Figure 2 : page de réserve.

3/Les décors

Nous allons changer la taille de la page afin de dessiner des images plus grandes que l'écran. Il est bon de noter que nous ne sommes pas limités au travelling. En fait, nous pouvons simuler des rotations de caméra ou des zooms de la même manière. Nous pouvons tout aussi bien combiner plusieurs mouvements de caméra. La seule limite étant l'espace mémoire nécessaire pour dessiner un grand décor.

A l'aide du requester de "Taille de fenêtre" nous choisissons le mode PAL basse résolution (320x256) mais pour la taille de la fenêtre (page virtuelle) nous allons choisir "personnaliser" pour définir une taille de page pour chaque élément du décor. Je vous rappelle que vous pouvez utiliser les touches fléchées du clavier pour vous déplacez dans votre page d'écran. Vous pouvez également demander à "Afficher la page" (en appuyant sur "shift" + "s"). La figure 4 récapitule les différents plans de l'animation.

Figure 3 : quelques images de l'animation de Picwy.

Nous avons maintenant tous les éléments nécessaires à notre plan séquence ainsi que les brosses animées de Ouisti et de Picwy. Vous trouverez bien entendu tous ces éléments sur la disquette bis que je vous conseille de commander sans plus attendre.

4/Montage des différents éléments

- Effacez tout, chargez le décor du soleil et définissez 64 cadres d'animation en 320x256 (taille de page = format d'écran).
- Chargez en tant que brosse l'image des nuages puis allez dans le menu

Couleur/Brosse/Changer transparence.
- Tenez votre brosse par le coin inférieur droit ("Alt" + "X") et placez-la dans le coin inférieur droit de l'écran.
- Appelez ensuite le R.D.D et indiquez les valeurs suivantes :
* Accéléré : 16 ; Ralenti : 16 ; Nombre : 64 ; Dist X : 80 (option cyclique désactivée) puis "DESSIN".
(La valeur 80 correspond à la taille x de la brosse moins la taille x de l'écran 400 - 320 = 80 pixels).
Chargez ensuite les différents plans en tant que brosse en utilisant le même principe et entrez dans le R.D.D la valeur "x" correspondante pour chaque décor.
- DECOR PLAGE : X = 640 - 320 = 320
- DECOR BATEAU : X = 800 - 320 = 480
- DECOR HERBES : X = 960 - 320 = 640
Nous venons de créer un scrolling différentiel. Les décors en premier plan défilent plus rapidement que ceux du fond. Ce qui tend à donner l'illusion d'une profondeur de champ.
Remarque : nous nous sommes ici limités à un travelling de droite à gauche mais nous aurions pu réaliser ce travelling en cycle "ping-pong". Ceux qui possèdent une configuration "musclée" peuvent se permettre de rajouter 64 cellos d'animations. Vous pourrez alors refaire toutes les étapes précédentes en changeant la valeur de x en négatif et en tenant les brosses par leur coin inférieur gauche.

Figure 4 : différents plans du décor (format d'écron 320x256).

5/Positionnement de la BA de Ouisti
- Positionnez-vous au cadre 1 et ajoutez 32 cellos.
- Au cadre 1, chargez la BA de l'animation de Ouisti puis allez dans le menu Couleur/Brosse/Changer transparence. Positionnez-la à droite sur le décor, appelez le R.D.D, effacez toutes valeurs et indiquez :
Nombre : 32 puis 'DESSIN'...
- Appelez ensuite le R.D.D et indiquez les valeurs suivantes :
* Accéléré : 16 ; Ralenti : 16 ; Nombre : 64 ; Dist X : 640 (Option cyclique désactivée) puis "DESSIN".

6/Positionnement de la BA de Picwy
- Positionnez-vous au dernier cadre (cello 96) et ajoutez 32 images.
- Au cadre 96, chargez la BA de l'animation de Picwy puis allez dans le menu Couleur/Brosse/Changer transparence. Positionnez-la à gauche sur le décor, appelez le R.D.D et indiquez :
* Accéléré : 16 ; Ralenti : 16 ; Nombre : 64 ; Dist X : 640 (option cyclique désactivée) puis changez l'option de déplacement (la flèche suivie d'un point) puis "DESSIN".
- Appelez le R.D.D, effacez toutes valeurs et indiquez :
* Nombre : 32 puis rechangez l'option de déplacement (un point suivi d'une flèche) puis "DESSIN"...
Voilà, notre animation est terminée. Vous devez néanmoins effacez la dernière image car la B.A de Picwy ne comportait que 15 cellos d'animations. Pour la visualiser il est plus agréable de la jouer en "ping-pong" (touche "shift" + "6").

7/Conclusion
Cet exercice nous a permis de voir quelques unes des possibilités de l'Amiga en matière d'animation. Nous allons les récapituler :
1) Utilisation des brosses plus grandes que l'écran pour les éléments de décors.
2) Utilisation dans les mêmes conditions des brosses animées. L'association de plusieurs brosses animées permet de réaliser facilement des mouvements relativement complexes.
3) Déplacement automatique de ces brosses pour simuler un mouvement de caméra ou pour déplacer un personnage. Ce déplacement peut non seulement être linéaire ou rotatif mais gère aussi l'accélération, la décélération et la perspective. Ainsi, un personnage se mettant à courir pourra être dessiné sans se préoccuper de sa trajectoire. L'accélération se fera automatiquement lors de l'intégration du personnage dans les décors.
4) Utilisation de la table lumineuse associée à la page de brouillon pour poser des repères facilitant l'animation.
5) Utilisation de la page de brouillon pour intégrer un élément fixe à chaque image d'une animation grâce à la fonction Fusionner.
J'espère avoir été assez clair dans l'explication de ce plan séquence et que les brosses et les brosses animées qui figurent sur la disquette Bis vous permettront de refaire cette animation sans trop de difficulté. Vous n'y retrouverez malheureusement pas l'animation finale qui pèse tout de même 1,6 Mo.

Olivier Duval

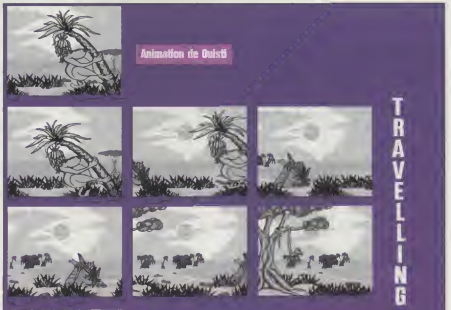


Figure 5 : quelques images de l'animation finale.

Devenez un pro de Scala !

Scala MM est désormais fourni avec les A1200 plus disque dur. C'est l'occasion où jamais de s'attarder sur un des logiciels majeurs de l'Amiga. Scala est un logiciel à double visage. Dans un premier temps, tout paraît très simple et possible et la multitude d'effets est séduisante. Dans un deuxième temps vous vous apercevez que le logiciel, même s'il est fourni avec moult graphiques, polices et effets, ne va pas inventer à votre place...

A chacun son style.

En effet, il va s'agir de maîtriser les trois éléments que sont le texte, l'image et le son AVANT de se lancer sous *Scala*, sous peine de s'embourber dans le logiciel. De même, derrière chaque bouton de son interface, se cache un paramètre capable de décupler votre créativité.

Ce qu'il vous faut

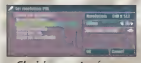
Scala MM300 ou supérieur installé sur votre disque dur. Vous avez déjà découvert *Scala*. Mais une fois les premières explorations effectuées, il s'agit de maîtriser cette débauche de possibilités au service du contenu que vous voulez faire passer. Une bonne présentation sous *Scala* est un peu comme un diaporama, elle ne doit pas ennuyer tous ceux qui la regarde ! De la méthode ! Quelque soit votre but, un clip techno, un montage comique de vos photos de vacances, un CV interactif ou une présentation commerciale d'un produit, les règles sont les mêmes :

- rassembler les éléments graphiques, sonores, textuels que vous voulez utiliser (vos photos, un mod de remix, votre texte de CV tapé en Ascii) ;
- commencer à classer dans un même tiroir de votre disque (avec des sous-tiroirs pour chaque type de fichier, comme le fait *Scala*), sons, textes, graphiques. Faire la présentation à partir d'un seul chemin commun (ex:Work:Mapresent/) ;
- définissez ce qui compte pour vous : la rapidité synchro avec la musique, l'humour et l'inattendu, ou la qualité irréprochable d'un professionnel. Selon vos critères, et la configuration de votre Amiga, vous ne pourrez pas utiliser les mêmes résolutions. Car *Scala* est nettement plus ou moins rapide selon la machine sur laquelle il tourne. Si vous voulez un clip qui pulse sur un A1200 de base, oubliez

Avec...

... ou sans optimisation ?

Trucs et astuces


Choisissez votre écran.

Un effet original sur le texte ? Utilisez l'ombre (shadow), non pas dans une couleur plus sombre, mais avec une couleur plus claire. Sous le layout, orientez l'effet 3D dans un sens, et l'ombre dans le sens opposé. Définissez une longueur différente (moyenne : 4 et fine : 1) pour chaque. Vous obtenez des effets de relief saisissants avec un côté du texte éclairé et l'autre assombri (voir figure1 et Longtxt). Des lettres ou mot de différentes couleurs sur la même ligne ? Ce n'est apparemment pas possible, mais on peut ruser. Il suffit de scinder votre mot ou ligne en autant de lignes que nécessaire avec entrée, changez couleurs et attributs, puis ramenez vos éléments colorés sur la même "ligne" à la souris.

Partir d'un fond vierge

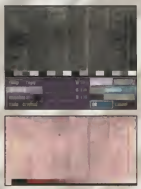
On oublie souvent qu'il n'est pas utile d'avoir une image en fond à chaque page. C'est parfois bien pratique pour réserver toute la palette aux brosses. Au moment où *Scala* vous demande un fond, cliquez sur OK sans rien sélectionner. Une requête apparaît où pouvez demander l'écran que vous voulez. Ensuite, vous pouvez changer la couleur bleue par défaut dans la palette. En cliquant sur une couleur puis sur Background (fr ?) ou fond. Si vous désirez vraiment tout de cette couleur (même le cadre), échangez la couleur voulue avec la première couleur (0).

Comment varier les plaisirs ?

Utiliser le même fond par économie tout en donnant une impression de variété ? C'est possible, en changeant le dégradé des couleurs concernées dans votre palette. Si les couleurs ne sont pas bien triées, un clic sur Optimize et vous obtiendrez des dégradés plus commodes. En ce qui concerne les fonds fournis avec *Scala*, toute une série de palettes sont fournies. Sinon, il ne vous reste plus qu'à jouer avec l'option dégradé.

Le texte ne rentre pas ou est trop court ?

Jouez sur l'espace entre les lettres grâce au bouton Layout/Char Spacing (Ctrl et flèches droite-gauche au clavier). Esthétiquement, il est conseillé sur des écrans en


Essayez l'option "dégradé".

les résolutions supérieures à la basse-résolution 128 couleurs ou la haute-résolution en 32. C'est le moment de savoir quelle est la configuration exacte de la personne pour qui vous faites la présentation. Si ce n'est que pour vous, ce n'est pas grave vous ajusterez. *Scala* consomme beaucoup de CHIP, puis de la FAST et enfin sera plus ou moins rapide selon le processeur utilisé. Rappelez qu'un A1200 avec FAST RAM est deux fois plus rapide que son homologue sans ;

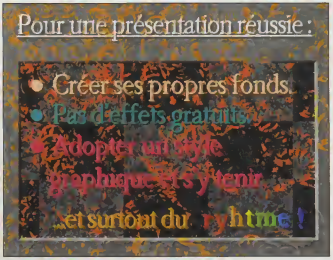
- adaptez tous vos fichiers au format de *Scala*, en opérant les conversions nécessaires, s'il y a (voir encadré). Si vous utilisez les EX pour lire un format, sauvez systématiquement la meilleure conversion obtenue dans un format IFF plus naturel à l'Amiga et à *Scala*. Pour les conversions graphiques, les résultats sont toujours meilleurs avec *ADPro* ou alors il faut demander une optimisation de la palette ;

Il me fait de l'effet !

- n'abusez pas des effets. Même si au début on a envie de tous les mettre, histoire de montrer que "*mon Amiga avec Scala il fait ça*". C'est bien, mais faites-vous une démo de *Scala* ou de vos photos, dessins, etc. ?

Quelques trucs

1/ Pour avoir de la variété à chaque passage, choisissez l'effet au hasard.



2/ Après l'apparition du fond, affichez toute les lignes ensemble d'un coup. Choisissez un effet pour la première ligne, puis chaînez les suivantes.

3/ Ne mettez un effet sur une ligne que si elle doit se faire attendre par rapport aux autres (dramatisation). Exemple : présentation réalisée par (tin-tin-tin, effet) MOI !

- adoptez un design, un style et n'en changez pas ! C'est un peu comme si dans un film, on passait du noir et blanc à la couleur, d'une peinture de HR. Giger à un dessin d'école maternelle. Voici quelques méthodes pour y parvenir : choisissez une façon d'écrire (police, style) pour les titres, une autre pour le texte normal et n'en changez plus ! Choisissez des harmonies de couleurs de base (multicolore vif pour la techno, jaune soleil, orange sable, bleu mer pour vos photos de vacances, couleur du logo de votre entreprise), qui devront se retrouver dans vos fonds et couleurs de textes et graphismes. Créez vos propre fonds en rapport. Cela peut faire l'objet d'un article si vous le désirez (demandez !). Si vous n'avez aucune idée de comment créer un design, inspirez-vous d'un packaging, d'une publicité dans un magazine, voire des motifs de votre caleçon ou pyjama !!! Si même vous faites un truc d'amateur et fier de l'être, rien à gagner, rien à perdre, alors jouez cette carte à fond : police volontairement fantaisiste. Ce sont les dessins de votre petite soeur que vous montrez ? Ecrivez les légendes avec son écriture ou un style gamin ! Quoique vous fassiez, c'est la cohérence de ce que vous montrez qui feront la différence. Faire n'importe quoi en montrant toutes les polices de votre tiroir FONTS: et les fonds *Scala* fournis, tout le monde est capable de le faire !

Stéphane Anquetil

haute-résolution (pixel d'aspect plus court que haut, ce qui se voit sur les textes) de mettre plusieurs espaces entre les mots.

Un écran noir et tout se bloque ? NE LAISSEZ JAMAIS UN BLANKER D'ECRAN AVEC SCALA, quel qu'il soit, ces deux-là ne s'aiment pas du tout. Désactivez toutes les commodités concernées ou leur option d'extinction d'écran.

Changer un mot/un chemin/un fichier dans toute une présentation ?

Placez plusieurs espaces entre les mots.

Vous avez fait toute votre présentation en appelant votre client "Entreprise pourrie" alors qu'elle se nomme Pourrit ? Pas de panique ! Un script *Scala* n'est qu'un texte de commandes en Ascii. Pour modifier certains éléments il suffit de faire un chercher/remplacer sur tout le script à partir de votre éditeur Ascii préféré. Très pratique aussi pour remplacer les chemins de vos fichiers lorsque vous déplacez votre présentation, l'idéal étant une assignation. Exemple : charger une copie du script. Remplacer Work:SCALAMM300/Show par Show: partout. Sauver. Il suffira d'assigner Show à l'emplacement où se retrouveront vos fichiers chez votre ami ou client. AssignShow: Bidi:Images/Sada/Show.

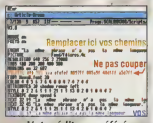
ATTENTION

Les codes hexadécimaux qui suivent la commande Palette doivent rester sur une SEULE ET MEME LIGNE, même si elle est très longue. Sinon, vous obtiendrez des messages d'erreur de *Scala* sur les lignes du script contenant ces codes.

Conversion de fichiers

Pour retoucher ou convertir des fichiers de provenances diverses (CD-Rom, Pc), voici de quoi vous pouvez avoir besoin.

- Polices (fontes)
- *TypeSmith 2.5* (ADFI)
- *AFONT 4.1* (bitmap Amiga et DPIIE PC seulement), pratique pour mettre des accents manquants.
- Animations
- *MainActor* (Cuda)
- *ADPro*+Fred (Phase)
- *AnimLab* (fourni avec *Scala*)



Votre éditeur préféré.

Créer une disquette auto-boot

Top délire, vous venez tout juste de terminer un programme dont vous êtes tellement fier, que vous désirez le distribuer à un très large public. Et consciencieux comme vous l'êtes, vous tenez à ce que son utilisation soit aussi simple que l'insertion de la disquette dans le lecteur, suivie de l'allumage de l'Amiga.

Pour résumer, vous voulez donc créer une disquette bootable, c'est-à-dire contenant les fichiers nécessaires à l'initialisation de l'Amiga et au bon fonctionnement de votre oeuvre. Or, ce qui pourrait paraître simple a priori, se révèle (très) légèrement plus compliqué dès lors que l'on désire prendre en compte les multiples configurations d'Amiga possibles : version du Workbench, mémoire disponible, etc. Pas de panique, Tonton Dream vient une fois de plus à la rescousse.

Préparatifs

D'abord et avant tout, il faut être conscient qu'il est quasiment impossible d'adapter complètement une disquette de boot à toutes les versions du Workbench, tout simplement parce que cela occuperait trop de place sur la disquette. Il faut donc réfléchir en termes de version minimum requise par votre programme : si celui-ci est compatible 1.3, créez une disquette prévue pour système 1.3, qui s'exécutera de toute manière tout aussi bien sous 2.0 et 3.0. Ensuite, si votre oeuvre utilise le système (c'est-à-dire, si elle tourne sous Workbench, en multitâche), la situation se complique énormément puisqu'il est indispensable qu'elle s'adapte à l'environnement de l'utilisateur. Plus particulièrement, ses Préférences doivent être respectées, notamment en ce qui concerne le mode d'affichage et l'imprimante. C'est pourquoi il est plutôt recommandé de distribuer ce type de logiciel sur une disquette non bootable, et de laisser l'utilisateur l'installer chez lui, à son goût. Un utilitaire d'installation idoine peut d'ailleurs l'aider dans cette aventure. Ces quelques considérations bien en tête, nous allons, dans ce qui suit, nous attacher à créer une disquette destinée à exécuter un jeu écrit en *Amos* compilé, et compatible avec toutes les versions du Workbench depuis la 1.3, et avec tous les chipsets (original, ECS et AGA).

Formatage de la disquette

La première chose à faire est, on s'en doute, de formater une disquette vierge. Cette opération ne pose aucun problème si l'on utilise le Workbench : il suffit de cliquer une fois sur l'icône de la disquette, puis de sélectionner l'option "Formater le disque..." du menu "Icônes". Mais étant donné que nous allons devoir utiliser le Shell pour rendre la disquette bootable et y installer le système, autant tout faire depuis une fenêtre Shell, non ? Lancez donc un Shell, puis, à l'invite, tapez la commande :

```
Format DRIVE DF0: NAME Jeu OFS
```

Cette commande suffit à formater la disquette présente dans le lecteur DF0: (le lecteur interne) et à la nommer "Jeu" (il va de soi que vous pouvez utiliser n'importe quel autre nom) voir figure 1. Le mot-clé "OFS" permet que la disquette nouvellement formatée soit également utilisable sous 1.3. Attention : si vous n'avez pas de lecteur externe ni de disque dur, pensez à changer de disquette avant d'appuyer sur Entrée, sinon c'est votre Workbench que vous formaterez !

Quand Format a terminé son travail, la disquette est certes initialisée, mais pas encore bootable pour autant. Il faut maintenant invoquer la commande Install (voir figure 2), qui se charge d'inscrire quelques informations supplémentaires à un endroit bien précis de la disquette (sur le secteur de boot, pour être très exact). Là encore, n'oubliez pas d'insérer votre disquette vierge :

```
Install DF0:
```

Certains d'entre vous préfèrent utiliser des utilitaires spéciaux tel *XCopy*, qui formatent et installent une disquette en une seule opération. C'est un choix parfaitement acceptable, l'essentiel étant d'arriver au résultat escompté.

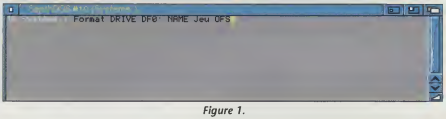


Figure 1.

Figure 2.

Installation du système

C'est maintenant la partie la plus délicate. Peu importe la version du système utilisée, l'AmigaDOS s'attend à trouver des répertoires et des fichiers standards sur une disquette de boot. Il va donc falloir créer ces répertoires, et y copier, voire y créer, certains fichiers indispensables.

Commençons donc par le commence-

ment, voici une liste des répertoires en question :

s :	contient les scripts AmigaDOS, notamment la Startup-Sequence.
c :	contient les commandes AmigaDOS, notamment SetPatch.
libs :	contient les bibliothèques, si votre programme en utilise.
devs :	contient les pilotes de périphériques (drivers).
l :	peut contenir des drivers supplémentaires (RAM-Handler, etc.).
fonts :	contient les polices de caractères, si votre oeuvre en utilise.

Il faut donc créer ces répertoires, ce qui se fait avec la commande MakeDir (voir figure 3) :

```
MakeDir DF0:s DF0:c DF0:libs
DF0:devs DF0:l DF0:fonts
```

Note : ici, tous les répertoires sont créés avec une seule commande. Si vous êtes vous-même en 1.3, il vous faudra utiliser autant de commandes MakeDir qu'il y a de nouveaux répertoires à créer. Bon courage !

Le reste n'est qu'affaire de méthode. Il s'agit de copier certains fichiers depuis votre Workbench (qu'il soit sur disquette ou sur disque dur) vers votre nouvelle disquette auto-boot. Si votre Amiga n'est pas équipé d'un second lecteur ou d'un disque dur, vous devrez soit passer par le RAM disk pour effectuer les copies énoncées, soit vous préparer à jouer au grille-pain...

- Copiez la commande "c:SetPatch" vers le répertoire "c" de la nouvelle disquette. Cette commande sert à corriger quelques défauts de la ROM de l'Amiga, il est donc indispensable qu'elle soit présente sur toute disquette de boot.
- Si vous désirez afficher quelques commentaires lors de la Startup-sequence, copiez aussi la commande "Echo" dans "c" (note importante : "Echo" n'existe que sous 1.3 ! En 2.0 et au-delà, elle est résidente en ROM et n'existe donc pas sur disque).
- Si vous avez compilé votre jeu de telle manière qu'il utilise l'amos.library (par opposition à l'option "programme indépendant"), copiez celle-ci dans le répertoire "libs" de la disquette. De plus, certaines extensions d'*Amos* utilisent encore d'autres bibiothèques externes, qu'il faudra également placer dans ce même répertoire "libs".
- Si vous utilisez des polices de caractères autres que topaz/8 ou topaz/9, qui sont en ROM, copiez-les dans le répertoire "fonts". A ce sujet, n'oubliez pas que sur l'Amiga, une police de caractères se compose d'un fichier ".font" et d'un sous-répertoire contenant les différentes tailles de la police. Enfin, l'utilisation de polices supplémentaires nécessite la présence du fichier "diskfont.library" dans le répertoire "libs" de la disquette de boot.
- Si votre jeu utilise le port série et/ou le port parallèle de l'Amiga (par exemple, pour relier deux Amiga entre eux), copiez les fichiers "devs:serial.device" et/ou "devs:parallel.device" vers le répertoire "devs" de la disquette de boot.

La dernière chose à faire est de créer une Startup-sequence adaptée à votre jeu. En général, elle sera extrêmement simple, mais vous pouvez toujours l'agrémenter de commandes supplémentaires de votre cru. Le listing qui suit représente une Startup-sequence type, que vous adapterez évidemment à votre cas.

```
; Corrige la ROM
SetPatch >NIL:
 ; Dis bonjour à la dame
Echo "Chargement de mon
SuperJeu..."
 ; Exécute mon SuperJeu
Programmme
```

Et c'est tout ! La figure 4 représente la structure d'une disquette de boot minimum destinée au Workbench 1.3. Il s'agit ici d'une disquette assez générique, vous pourrez le cas échéant ,supprimer les polices de caractères ou en ajouter d'autres, ajouter des bibliothèques, etc. Ensuite, le plus simple pour vous sera d'en conserver une copie dans un endroit sûr, à partir de laquelle vous pourrez en concevoir des dizaines d'autres. Bonne programmation !

Septh

```
Jeu: (racine)
   Programme
   Data/ (dir)
      Intro.iff
      mod.Intro
      Niveau1.map
      ...
   c/ (dir)
      SetPatch
      Echo
      ...
   s/ (dir)
      Startup-Sequence
      ...
   l/ (dir)
   libs/ (dir)
      amos.library
      diskfont.library
      ...
   devs/ (dir)
      serial.device
      parallel.device
      ...
   fonts/ (dir)
      times.font
      courier.font
      times/ (dir)
         9
         11
         ...
      courier/ (dir)
         9
         11
         ...
```

Figure 4.

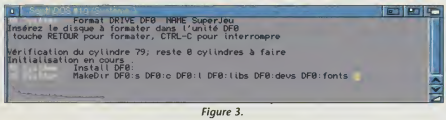


Figure 3.

ARexxandre Le Grand

Suite et fin de notre exploration des possibilités de la rexxreqtools.library. Le script que je vous propose aujourd'hui est une version écrite en ARexx du programme DreamEX, qui simplifie l'extraction des archives des disquettes de Dream.

Son utilisation est quasiment identique à celle de *DreamEX*. La seule différence réside dans le fait qu'il n'est pas (encore ?) possible de gérer les AppIcons du Workbench depuis *ARexx* (vous savez, ce sont ces icônes que certaines applications déposent sur l'écran du Workbench le temps qu'elles sont actives). Nous allons donc contourner ce problème en demandant que le nom de l'archive à décompresser soit donné en argument, par exemple :

```
RX DreamEX DomPub:Archive.lha
```

Nous avons également prévu le cas où aucun argument n'est donné, ce qui peut arriver si le script est exécuté depuis le Workbench, grâce à une icône idoine.

Comment ça marche ?

Le principe est très simple. Après les initialisations d'usage (chargement des bibliothèques requises, etc.), on vérifie si un argument a été spécifié. Si ce n'est pas le cas, on affiche un sélecteur de fichier pour demander le nom de l'archive à décompresser. Une fois ce nom récupéré, on teste le type de l'archive pour réagir en conséquence. Si c'est un fichier DMS, on affiche un simple requester doté de quatre boutons libellés de "DF0:" à "DF3:", et qui permet à l'utilisateur de choisir le lecteur de destination. Si ce n'est pas un fichier DMS, on affiche un sélecteur de répertoire pour la destination. Ensuite, le programme d'extraction correspondant est appelé (il faut qu'il soit placé dans le répertoire C: du Workbench, mais il ne tient qu'à vous d'adapter cette partie du script à votre système).

Mais au fait...

Je sens que vous brûlez de me poser la question fatale : aurait-il été possible de se passer de la RexxReqTools pour parvenir au même résultat ? Oui, bien sûr, tout est toujours possible. Mais il aurait alors fallu utiliser les commandes RequestChoice et RequestFile du Workbench 3, et donc se limiter à cette version du système. Grâce à la RexxReqTools, la version minimum nécessaire descend à la 2.04. Le mois prochain, nous reviendrons à des considérations légèrement plus matérielles et étudierons les différentes possibilités de débogage des scripts *ARexx*. En attendant d'en arriver là, je vous salue bien bas.

François Bellet-Taitois

```
/*
* $VER: DreamEX.rexx 1.3 (7.02.96)
 *
 * Décompresse automatiquement une archive
* dans un répertoire de destination.
*
* Utilise la rexxreqtools.library
*
 */
SIGNAL ON FAILURE     /* Echec d'une commande
externe */
SIGNAL ON BREAK_C   /* Ctrl-C */
NL = '0a'x            /* Caractère de fin de ligne
*/
/* Vérifie que la rexxsupport.library est chargée
*/
IF ~SHOW('L', 'rexxsupport.library') THEN DO
   IF ~ADDLIB('rexxsupport.library', 0, -30) THEN
DO
            SAY  'Impossible  d''ouvrir  la
rexxsupport.library'
      EXIT 10
   END
END
/* Charge la RexxReqTools */
IF ~SHOW('L','rexxreqtools.library') THEN DO
    IF ~ADDLIB('rexxreqtools.library', 0, -30, 0)
THEN DO
      SAY 'La RexxReqTools doit être installée !'
      EXIT 10
   END
END
```

```
/* A-t-on un argument ? */
PARSE ARG '"' filename '"'
IF (filename = "") THEN
   PARSE ARG filename
/* Vérifie l'argument */
IF filename ="" THEN DO
   /* Pas d'argument, affiche un sélecteur de
fichier */
   filename = rtFileRequest(,
            /* répertoire */ "",,
            /* fichier    */ "",,
           /* titre      */ "Archive ?",,
            /* bouton ok  */ "Ok",,
               /* tags          */ "rtfi_Buffer =
false",,
            /* result     */ "",
                        )
END
/* Vérifie l'argument */
IF filename = "" THEN DO
  SAY "Usage: RX DreamEx <archive>"
  EXIT 10
END
/* Vérifie que le fichier existe */
IF ~EXISTS(filename) THEN DO    SAY 'Fichier
"'filename'" non trouv
.'
   EXIT 10
END
/* Trouve le type de l'archive */
ext = ""
pt  = LASTPOS(".", filename)
```

```
IF (pt > 0) THEN DO
   ext = UPPER(SUBSTR(filename, pt + 1))
    /* Vérifie que c'est bien l'extension d'un
fichier
   * et pas celle d'un répertoire
    */
  IF LASTPOS(":", ext) > 0 | LASTPOS("/", ext) >
0 THEN
   ext = ""
END
/* Cas particulier pour les archives DMS */
IF ext = "DMS" THEN DO
        /*   Affiche   un   bête   requester
'DF0:|DF1:|DF2:|DF3:' */
   dest = rtezRequest(,
            /*  texte      */  "Quel  lecteur
utiliser"||NL||,
                  "pour l'archive DMS ?",,
       /* gadgets */ "DF0:|DF1:|DF2:|DF3:",,
    /* titre   */ "DreamEX.rexx",,
         /* tags      */ "rtez_DefaultResponse =
1",,
        /* result  */ "",
                  )
    /* Transforme la réponse en nom de lecteur
DFx: */
   IF dest = "0" THEN dest = "4"
   dest = dest - 1
   dest = "DF"||dest||":"
   /* La commande à exécuter */
   cmd = "c:DMS WRITE "||filename||" TO "||dest
   ADDRESS COMMAND cmd
END
ELSE DO
   /* Affiche un sélecteur de répertoire */
   dest = rtFileRequest(,
       /* répertoire */ "RAM:",,
       /* fichier    */ "",,
       /* titre      */ "Destination ? ",,
       /* bouton ok  */ "Ex_traire",,
          /*  tags            */ "rtfi_Flags =
freqf_NoFiles|"||,

"freqf_Save",,
    /* result     */ "",
                  )
   cmd = ""
   IF dest ~= "" THEN DO
      /* Vérifie le type de l'archive */
      SELECT
         WHEN ext = "LHA" | ext = "LZH" THEN

            cmd = "c:Lha -x x "||filename
        WHEN ext = "LZX" THEN
            cmd = "c:UnLZX -x x "||filename
        WHEN ext = "ZIP" THEN
            cmd = "c:UnZIP "||filename
      WHEN ext = "GZ" | ext = "Z" THEN
            cmd = "c:GZip -d "||filename
       WHEN ext = "ZOO" THEN
          cmd = "c:Zoo -extract "||filename
        /*
         * ...
         *
         * Etc., etc., etc.
         *
         * Implémentez-en d'autres si besoin !
         */
       OTHERWISE DO
          SAY "Type d'archive inconnu !"
          EXIT 10
          END
      END
      /* Exécute la commande */
      olddir = PRAGMA('D', dest)
      ADDRESS COMMAND cmd
      PRAGMA('D', olddir)
   END
END
EXIT 0
/*******************************************
*********/
FAILURE:
   SAY "DreamEX: Echec de la commande"
   RETURN
/*******************************************
*********/
BREAK_C:
   SAY "DreamEX: Arrêt"
   RETURN
```


Vente par correspondance

S.L. DIFFUSION
Votre Spécialiste
AMIGA®

Tel : 88 62 20 94
Fax : 88 33 16 53

SL DIFFUSION - 6 rue d'Obernai
67300 STRASBOURG-SCHILTIGHEIM

Blizzard 1230 IV	1 490,-	**CD ROM NEC 2X** Externe SCSI+ CD Aminet	1 289,-
Blizzard 1230 IV+4Mo	2 289,-	**CD ROM SANYO 4X** Externe SCSI+ CD Aminet	1 869,-
SCSI Kit 1230 IV	789,-	**Squirrel SCSI**	559,-
Copro 68882/50 PGA	759,-	**Disque D. IDE 540 Mo**	1 289,-
Ram SIMM 4 MO	899,-	**Disque D. IDE 730 Mo**	1 559,-
Ram SIMM 8 MO	1 799,-	**Disque D. IDE 850 Mo**	1 649,-
Ram SIMM 16 MO	3 359,-	**Disque D. IDE 1,2 Go** D.Dur de haute qualité livrés avec disquette d'installation. *Nappes sur mesure, nous consulter*	1 989,-
Blizzard 1260 nelle arrivée	4 989,-	**Prise MIDI** (in/out/thru)	239,-
Blizzard 1260+4Mo	5 789,-	**CD Aminet 10**	90,-
1260 SCSI Kit ✆	859,-	**CD Aminet Set 1 ou 2**	239,-
Blizzard 2060 ✆	5 559,-	**AMIGA 1200** + Pack LIVRAISON GRATUITE	3 190,-
Cyberstorm 60/50	6 789,-	**AMIGA 1200** + DD170 LIVRAISON GRATUITE	3 990,-
Cyberstorm SCSI KIT	1 569,-	**AMIGA Surfer1200** HD	4 490,-
Cybervision 2 Mo	2 789,-	**Moniteur M1438S**	2 290,-
Cybervision 4 Mo	3 479,-	**Souris** HR AMIGA	229,-
Scandoubler 4000	1 190,-	**Adaptateur VGA** 1200	149,-
Lecteur ZIP SCSI + 1 Disquette 100 Mo	1 590,-	**Genlock PAL** (avec Fonda)	989,-
Disquette 100 Mo ZIP	119,-		
Lecteur SCSI EZ135	2 159,-		
Cartouche EZ135	189,-		

Commande par tél. au 88 62 20 94 , par fax au 88 33 16 53 ou courrier à
S L D I F F U S I O N
6 rue d'Obernai
67300 STRASBOURG-SCHILTIGHEIM

Notre service technique se tient à votre disposition pour tout renseignement complémentaire. Participation aux frais de port : 20 F pour 1 CD ou souris - 5 F par CD supplémentaire, 60F autres produits, 90 F pour les moniteurs.

SL DIFFUSION EST REVENDEUR AGREE AMIGA

LIVRAISON EN 24/48H* par Transporteur ou colissimo pour les articles en stock
Livraison Gratuite pour Les AMIGA

Interfaces graphiques sous Amos pro 3

Ce mois-ci nous restons à la World company, on y est bien non ? En effet, votre patron, très content du petit logiciel que vous lui avez fourni le mois dernier, vous en redemande un autre. Aujourd'hui, il s'agit d'intégrer dans lo même interface, à la fois les "entrées" et les "sorties".

Pour ceux qui ont fait de la compta, les "entrées" et les "sorties" peuvent s'assimiler aux variations de stock, ici cela concerne les employés.

Il s'agit d'avoir à l'écran la liste des employés, et après en avoir sélectionné un d'un simple clic, le passer aux oubliettes. D'un autre côté, après avoir saisi un nouveau nom, il faudra l'incorporer dans la liste. Nous allons ainsi découvrir ensemble les listes actives, (instruction Active list), mais aussi et surtout voir comment un programme principal peut agir sur une interface (instructions Rdialog$ et dialog update.)

Pour des raisons techniques, nous ne nous contenterons que d'une liste "fixe" de 5 noms. Nous verrons le mois prochain comment "dépasser" le cadre des Active-lists, avec notamment les sliders et autres douceurs pour nos méninges.

Pratiquement, notre interface sera composée des traditionnelles boîtes pour le titre et celle générale, d'un bouton Cancel et Ok. En plus, nous lui adjoindrons une zone "Active-list", comme je vous l'ai expliqué, qui accueillera les noms. Une zone de saisie sera destinée, soit à visualiser ce que l'on vient de choisir dans la liste, soit à saisir une nouvelle entrée. Enfin un bouton ">> +" permettra de valider une nouvelle entrée, et un bouton ">> -", fera "sortir" la sélection de la liste.

Tout de suite une nouvelle instruction

Le meilleur exemple que l'on puisse donner pour illustrer les Active-lists, est un sélecteur de fichiers (file requester). Faites "Project" "Open" et là, vous avez sous vos yeux, une Active-list contenant l'arborescence de votre répertoire courant.

Donc, une Active-list se caractérise par sa taille (en largeur, et en hauteur affichées !) et son contenu (un tableau de caractères.). Mais on peut lui adjoindre des arguments, en concaténant (comme pour un bouton), pour lui dire où mettre ce que l'on a sélectionné. C'est ce que nous allons voir tout de suite.

L'instruction pour créer une Active-list en *Amos-I* est un peu tordue, il s'agit de "AL" (Active list). Il va falloir, comme pour tout élément actif (boutons, zones de saisies...) lui donner un numéro, pour pouvoir l'identifier :

```
ActiveList *1*,… dans notre exemple
```

Ensuite, comme tout objet qui se respecte, une Active-list dispose de coordonnées. En Amos-I, je vous rappelle que les x souffrent d'une restriction de multiple à 16. C'est le cas bien évidemment pour les listes aussi :

ActiveList 1,*208,90*,...

Puis, viens la largeur et la hauteur de la liste. Je n'ai peut-être pas assez insisté tout à l'heure, mais les paramètres passés ici correspondent à la largeur et à la hauteur affichées de la liste. Je m'explique : reprenez l'exemple du sélecteur de fichiers, il est évident que le nombre de fichiers dépasse le cadre en vertical, mais si nous faisions un sélecteur de fichiers, nous passerions quand même, la hauteur à afficher en arguments. Nous verrons le mois prochain comment utiliser les fameux "ascenseurs".

Comme une liste contient le plus souvent (et même toujours) des caractères, la hauteur et la largeur se passeront en caractères. Dans notre exemple, la liste fait 25 sur 5 caractères :

```
ActiveList 1,208,90,*25,5*,...
```

Ensuite, il faut indiquer à la liste ce que l'on veut qu'elle affiche : quel tableau de caractères. Ce point touche à des notions que nous n'avons que légèrement abordées la dernière fois : il s'agit des variables internes à Amos-I. Nous reviendrons prochainement plus en détail sur ces dernières, mais sachez qu'elles sont limitées et s'écrivent "n° de variable'VA. (expl : 6VA pour la sixième variable interne).

Dans le cas des Active-lists, il s'agit de charger une variable interne avant de lancer l'interface, avec le nombre d'éléments du tableau à afficher. Cela se passe par la commande Vdialog() pour charger la variable et "ARRAY()" pour lui signifier le tableau, ce qui permet à Amos-I de savoir quels et combien d'éléments sont à afficher :

```
' au niveau du code Amos normal
Dialog Open 1,_int$,32,1600
*Vdialog(1,6)=Array(V$(1))
X=Dialog Run(1,1)
' Dans le code de l'interface :
ActiveList ...,5,*1,0,2,3 ;*[....
```

Les arguments passés ensuite, n'ont pas trop d'importance, mais doivent être présents. On peut ainsi décider du premier élément à afficher, d'une numérotation ou non ou encore du type de validation possible :

```
ActiveList ...,5,*1,0,2,3 ;*[....
```

Enfin, les éléments concaténés, sont essen-

```
'    Troisième exemple d'interface
'    Sous Amos pro.

'    On travaille toujours
'          à la World COMPANY.
'                    BeeaaAAA.
'                E. Cappannelli
' On charge la banque en mémoire
Load "AMOSPro_System:Asystem/AmosPro_Default_Resource.Abk",16
' On déclare le numéro de banque à utiliser en tant que ressource
Resource Bank 16
' On ouvre l'écran
Screen Open 0,640,256,8,Hires : Curs Off : Flash Off
Palette 0,$6F,$77,$EEE,$F00,$DD,$AA,$FF3
Cls 0
' On réserve un tableau de 6 cases
Dim V$(6)
' description de l'interface :
_INT$="Label 1;"
_INT$=_INT$+"BOx 128,78,1,496,178;"
_INT$=_INT$+"BOx 128,62,1,496,78;"
_INT$=_INT$+"BOx 200,85,79,426,135;"
_INT$=_INT$+"BOx 200,136,67,426,152;"
_INT$=_INT$+"PrintOutline 180,66,'WORLD COMPANY :',0,3;"
_INT$=_INT$+"AL 1, 208, 90, 25, 5, 6VA,1,0,2,3;[ZC 2, 6VA ZP AR;]"
_INT$=_INT$+"ED 2,216,140,25,255,'',0,3;"
_INT$=_INT$+"BUtton    3,430,136,64,16,0,0,1;[UN 0,0,BP13+;PO 15,4,'>>+',0,4;][BR 0;]"
_INT$=_INT$+"BUtton    4,136,136,64,16,0,0,1;[UN 0,0,BP13+;PO 15,4,'>>-',0,4;][BR 0;]"
_INT$=_INT$+"BUtton    5,430,158,64,16,0,0,1;[UN 0,0,BP13+;PO 15,4,'OK.',0,4;][BR 0;]"
_INT$=_INT$+"BUtton  6,360,158,64,16,0,0,1;[UN 0,0,BP13+;PO 9,4,'CANCEL',0,3;][BR 0;]"
_INT$=_INT$+"EXit;"
V$(1)="Mr Goof"
V$(2)="Tête d'oeuf"
V$(3)="KandE Komen 1oro"
V$(4)="J.P.P"
NB=4
' point d'entrée de l'interface, et lancement
Dialog Open 1,_INT$,32,1600
' pointage de la mémoire pour la liste
Vdialog(1,6)=Array(V$(1))
X=Dialog Run(1,1)

' boucle sans fin qui attend soit l'appui de la touche OK (DIA=5)
' soit l'appui de la touche annulier (DIA=6)
' Et, Et, et, il ne faut pas....
' .... Oublier le dialogue AMOS->AMOS-I
```

tiels. Il permettent de lier ce que l'on vient de sélectionner avec une zone de saisie. Ils signifient, en français, "Ils ce qui a été cliqué à la souris de la variable interne *6* et mets-le dans l'élément *2* de l'interface." :

```
ActiveList … ,3 ;[ZC *2*, *6VA* ZP AR ;]
```

Utilisez toujours les mêmes instructions cabalistiques, leur explication en détail ne sert ici à rien. Changez juste le numéro de zone de saisie pointée par la liste ainsi que le numéro de variable interne concernée.

Voilà, vous savez maintenant créer une liste, et vous allez pouvoir enfin faire de vraies applications.

```
Communication Programme principal<->AMOS-I
```

Dans les exemples que nous avons vus jusqu'ici, le dialogue programme/interface était limité à la validation des informations saisies (boutons ok/cancel) et à la récupération d'informations saisies (par RDIALOG($).). En fait, sans rentrer dans les détails soporifiques de la programmation évènementielle, il faut savoir que la programmation d'interfaces réside sur la prise en charge, à l'avance, des différentes actions que l'utilisateur est susceptible de faire. Contrairement à des programmations comme en C++, pour *Windows* par exemple, *Amos* permet de gérer ces événements tout simplement, avec les commandes If/Then/Else habituelles.

Je rappelle qu'une interface doit se penser en trois temps : affichage, saisie des données et validation, récupération des données.

Ici, nous allons devoir aller un peu plus loin dans la saisie des données. En effet, il se peut que lors de la phase de saisie, l'utilisateur ait à effectuer des actions avant de valider son choix (c'est le cas des check box, des sliders, etc.). En *Amos*, ces actions pourront être en partie assumées par *Amos-I* tout seul (c'est le cas de check boxes), ou bien complètement par le programme principal (c'est le cas que nous allons étudier aujourd'hui).

Dis, Amos-I, dessine-moi un mouton

Dans le cas qui nous intéresse, il s'agit de capter l'appui sur un bouton de l'utilisateur et d'effectuer un traitement, avant de rendre la main à Amos-I. En fait, nous effectuons cette procédure depuis le début, en traitant l'appui sur "ok" de l'utilisateur.

Amos-I "guette" donc en permanence les messages de l'utilisateur par la commande 'Dialog(n)' (où "n" est le numéro de l'interface concernée), grâce à la boucle "Do....Loop". Et il renvoie le numéro de l'objet activé dans une variable (DIA dans nos exemples). Attention, tous les objets ne sont pas scrutés par la commande Dialog(n), ceux étant "actifs" seulement. C'est-à-dire : les boutons, les actives listes les zones de saisie et les sliders ; ceux qui sont différenciés par un numéro (logique non ?). D'où la commande systématique :

```
DIA=Dialog(1)
```

de tous nos exemples.

Pour insérer un texte saisi dans la liste, il faut plusieurs conditions. La première est en rapport direct avec l'interface : il faut que le bouton >> + (l'objet n° 4) ait été actionné :

```
If *DIA=4* and...
```

Ensuite, il faut que le texte saisi ne soit pas vide (c'est la moindre des choses) :

```
If    DIA = 4    and *Rdialog(1,2)<>''''* and…
```

Enfin, comme nous nous limitons à 5 membres dans notre liste, il ne faut pas qu'une nouvelle saisie dépasse ce seuil :

```
If ....'''' and *NB+1<=5*
```

Ensuite, vient la partie de programmation purement *Amos*, qui place à la NBieme position le contenu de la zone de saisie. Je ne l'explique pas en détail, elle dépasse le cadre du sujet de cet article.

Par contre les deux instructions qui suivent Dialog update sont importantes. Elle permettent de dire en effet à *Amos-I* de "rafraîchir" (update en anglais) l'interface graphique.

Si nous nous passions de ce rafraîchissement, la nouvelle saisie n'apparaîtrait pas dans la liste, et la zone de saisie garderait le texte que l'utilisateur vient de taper (essayez de les enlever pour voir...). C'est bien sur ce point qu'*Amos* contrôle *Amos-I*.

La syntaxe de cette instruction est la suivante :

```
Dialog update n,m,arguments
```

signifie "rafraîchit l'objet m de la boîte de dialogue n avec tel arguments".

En ce qui concerne les arguments, il faut savoir qu'ils sont optionnels. Si on les omet, *Amos-I* se contentera de redessiner l'objet avec les derniers arguments en date. C'est le cas de la liste, dans notre exemple. Etant liée au tableau V$, si celui-ci change, la liste sera logiquement changée, mais pas physiquement tant que l'instruction Dialog update n'aura pas été lancée.

Par contre, pour la zone de saisie, il faut lui préciser de la "vider", en la remplissant de rien (""). C'est ce que l'on passera en arguments.

(Rq. On peut très bien remplacer "" par "Noblème RTC 30-59-04-91" (par exemple au hasard.....), à ce moment, au lieu de vider la zone de saisie, celle-ci fera apparaître "Noblème RTC 30-59-04-91".

Pour sortir un texte que l'on vient de sélectionner dans la liste, la procédure est la même : on capte le signal du bouton >> -, on modifie le tableau lié à la liste, et on update l'affichage. C'est tout simple.

Eric Coppannelli

```
Do
  DIA=Dialog(1)
  ' on en entre un...
  If DIA=4 and Rdialog$(1,2)<>"" and NB+1<=5
     ' on augmente nb
    Inc NB
     ' on charge la dernière position dans la liste avec la saisie
    V$(NB)=Rdialog$(1,2)
    ' on rafraîchit l'affichage
    Dialog Update 1,1
    Dialog Update 1,2,""
  End If
  ' On en sort un...
  If DIA=3
     ' on regarde sa position dans la liste
    T$=Rdialog$(1,2)
    A=1
     B=0
    While T$<>V$(A) and A<=5
       Inc A
    Wend
    ' si il appartient à la liste
    If A<>6
       ' on l'enlève de la liste
       Dec NB
      For N=1 To 5
                                    If N<>A
                                       Inc B
                                      V$(B)=V$(N)
                                    End If
                                  Next N
                                  V$(5)=""
                                ' on rafraîchit l'affichage
                                  Dialog Update 1,1

                                End If
                              End If

                            Exit If DIA=5
                            Exit If DIA=6
                          Loop
                          ' Fermeture de la boîte
                          Dialog Close

                          Cls 0
                          If DIA=5
                            For N=1 To 5
                               Paper 0 : Pen 1
                               Print V$(N)
                            Next N
                          End If
                          End
```

Dis "ligne" : "ligne"

Ce mois-ci, la boîte aux lettres de Dream a littéralement explosé sous le poids des disquettes de la rubrique "10 lignes". A tel point que nous avons dû investir dans une nouvelle boîte, plus volumineuse, pouvant accueillir jusqu'à dix tonnes de courrier par jour. Je remercie à ce sujet Dave, qui a su parfaitement nous conseiller sur le modèle à acquérir car il fut, à son époque, confronté au même problème avec les lettres de ses nombreux fans.

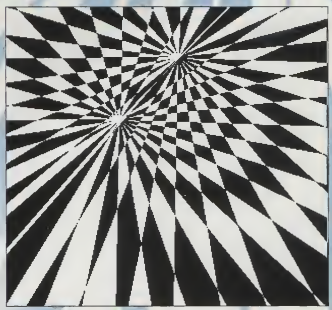
Je tiens également à m'excuser auprès de La poste, pour le surcroît de travail que nous leur donnons. Ils comprendront j'espère, et réduiront leur pause-café en conséquence.
Bref, vous êtes prévenus, continuez à nous envoyer vos oeuvres, et ne désespérez pas si vous ne les voyez pas tout de suite publiées, toutes (je dis bien toutes) nous intéressent, mais bon, parfois, la place manque...
En ce qui concerne la sélection du mois, je dois dire qu'elle fut difficile, mais jugez par vous-même :

3D-Cube

Un grand classique des 10 lignes, que nous a fait parvenir Ludovic Arnaud. Cette petite routine, bien sympathique, affiche un cube en 3D à l'écran, et grâce à la souris, vous pouvez le faire tourner dans tous les sens. Personnellement j'adore, c'est tout bête, mais je trouve ça... magique.

```
'     AmiCubeFx v0.1
'
'    (c) Ludovic Arnaud
'
'       19/12/95
'
'
*Degree : FC=200 : CX=160 : CY=100 : CZ=200 : Read
NDP,NDD : Dim
X(NDP),Y(NDP),Z(NDP),XE(NDP),YE(NDP),ZZ(NDP),P1(NDD),P2(
NDD),CO(255),SI(255) : Screen Open 0,320,256,2,Lowres :
Curs Off : Hide : Double Buffer : Autoback 0 : Palette
$0,$55F
*For I=0 To 255 : CO(I)=Cos(I*1.40784)*256 :
SI(I)=Sin(I*1.40784)*256 : Next I : For I=1 To NDP :
Read X(I),Y(I),Z(I) : Next I : For I=1 To NDD : Read
P1(I),P2(I) : Next I : X Mouse=X Hard(160) : Y Mouse=Y
Hard(128) : Do : XM=X Screen(X Mouse)

*YM=Y Screen(Y Mouse) : YD=64-YM/2 : XD=80-XM/2 : If
Mouse Key : Add CZ,YD*10 : Add AZ,XD : AZ=AZ mod 256 :
If CZ<0 : CZ=0 : End If : End If : Add AX,YD : Add AY,XD
: X Mouse=X Hard(160) : Y Mouse=Y Hard(128) : AX=AX mod
256 : AY=AY mod 256

*For I=1 To NDP : Y1=(Y(I)*CO(AX)+Z(I)*SI(AX))/256 :
Z1=(-Y(I)*SI(AX)+Z(I)*CO(AX))/256 :
X1=(X(I)*CO(AY)+Z1*SI(AY))/256 : ZZ(I)=(-
X(I)*SI(AY)+Z1*CO(AY))/256
X=(X1*CO(AZ)+Y1*SI(AZ))/256 : Y=(-
X1*SI(AZ)+Y1*CO(AZ))/256 :
D#=FC/Sqr(X^2+Y^2+(CZ+ZZ(I))^2)

*XE(I)=160+X*D# : YE(I)=128+Y*D# : Next : For I=1 To NDD
: X=XE(P1(I)) : Y=YE(P1(I)) : X1=XE(P2(I)) :
Y1=YE(P2(I)) : Draw X,Y To X1,Y1 : Next I : Screen Swap
: Wait Vbl : Cls 0 : Loop

*Data [illegible]50,-50,-50,50,-50,-50,50,50,-50,-50,50,-50,-
50,-50,50,50,-50,50,50,50,50,-
50,50,50,1,2,2,3,3,4,4,[illegible],6,6,7,7,8,8,5,1,5,2,6,[illegible],7,4,8
```

Fantaisie en noir et blanc



Le second listing, est digne d'un des effets des plus belles démos. Il vous hypnotisera, vous fera rentrer en transe, vous emmènera dans un nouveau monde.... aux frontières du réel..... Bravo René Wustenberg, et vive la Belgique !

```
'
' Paysage en mode Hires blanc
'
'     (c) René Wustenberg
'

*Screen Open 0,320,100,400,2 Lowres : Hide : Screen Hide
0 : Curs Off : Flash Off : Cls 0 : Palette 0,$FFF :
Degree : For I=1 To 360 Step 20 :
Polygon 4 To 0,0 To 0,100 To 2 To
Cos(I)*620/2+430,Sin(I)*500/3+400/2 To
Cos(I+10)*62/2+420/2,Sin(I+10)*500/2+400/2

*Next

*Screen Open 2,320,400,2,Lowres : Hide : Curs Off :
Flash Off : Cls 0 : Palette 0,$FFF : Double Buffer :
Autoback 0 : I=0 : Degree : Dim C#(360),S#(360) : For
I=1 To 360 : C#(I)=Cos(I) : S#(I)=Sin(I) : Next I : I=0
: Add I,2

*Repeat : Add A,4 : If A>359 : A=1 : End If : Add I,3 :
If I>359 : I=0 : End If

*Screen Copy 4,0,0,126,400 To 2,C#(A)*50-50,S#(A)*50-50

*Screen Copy 0,0,0,420,400 To 2,C#(I)*50-50,S#(I)*50-
50,4110000 : Screen Swap : Wait Vbl

*Until Mouse Key=1 : Default : Edit
```

Starlight

Enfin, le dernier est un petit chef-d'oeuvre. Il s'agit en effet d'un jeu 3D, qui vous place aux commandes d'un B.A.U.D.219KA^2 version 8z3AAB6 (mais attention bridé, faut pas déconner avec ça...).

Scénario : en 1998, suite à des émissions de télévision nous... troublant tous, la terre est menacée par d'étranges aliens, tout poilus partout, et verts en plus (donc pas comme sur la cassette....). Votre fiancée a été kidnappée (et donc perdue de vue...) par un de ces monstres de l'espace gluant (en plus d'être verts et poilus... ils sont gluants, j'oubliais... je suis d'autant plus troublé).
N'écoutant que votre courage, vous foncez la secourir. Manque de bol, les aliens retournent dans leur espace temps. Faisant référence aux recherches menées par le professeur Fox Meulder (si je t'attrape, je te mords....), vous réussissez à vous retrouver dans cette partie encore inexplorée de la galaxie intersidérale du ciel et de toutes les étoiles. Alors à bord de votre vaisseau, vous essayez d'éviter les fenêtres qui arrivent sur vous, pour retrouver votre fiancée.... Osez ! (Note pour l'auteur : ce serait bien de nous faire parvenir vos coordonnées exactes, je crois que nous ne les avons pas reçues, merci).

```
' StarFlight

' Ze Guerre des Zétoiles...

'     (c) E. ICART
'
*Set Buffer 40 : HX=5 : HY=3 : HZ=400 : LSCAN=5 : LB=160
: LBZ=320 : FOCALE=200 : NBIM=50 : Dim D(HX,HY,HZ) :
LM=LSCAN*LBZ : XO=(HX*LB)/2 : YO=(HY*LB)/2 : ZO=0 :
VI=20 : VIE=100

*Screen Open 0,320,160,4,Lowres : Flash Off : Curs Off :
Double Buffer : Autoback 0 : Palette 0,$555,$EEE,$29 :
Cls 0 : Ink 1 : Bar 160,0 To 320,160 : Ink 2 : For I=172
To 316-8 Step 20 : For J=15 To 150-8 Step 20 : Bar I,J
To I+12,J+12 : Next : Next

*For I=0 To NBIM-1 : Z=FOCALE+(LM*I)/NBIM :
LX=(160*FOCALE)/Z : LY=(160*FOCALE)/Z : Zoom
0,160,0,320,160 To 0,0,0,LX,LY : Get Bob I+2,0,0 To
LX,LY : Next : Hide

*Cls 0 : Ink 3 : Polygon 0,15 To 30,10 To 40,0 To 50,10
To 80,15 To 50,15 To 30,15 To 0,15 : Ink 2 : Bar 30,11
To 50,13 : Get Bob 1,0,0 To 80,15 : For I=0 To HX : For
J=0 To HY : For K=0 To HZ : D(I,J,K)=Rnd(1)*Rnd(1) :
Next : Next : Next

*Repeat : Cls 0 : Colour 0,0 : PX1=(XO+LB/8)/LB :
PX2=(XO-LB/5)/LB : PY=YO/LB : PZ=(ZO+LBZ/2)/LBZ : Locate
0,0
For K=LSCAN To 0 Step -1 : DZ=FOCALE+(K+PZ)*LBZ-ZO :
IM=1+((DZ-FOCALE)*NBIM)/LM : If IM<2 : IM=2 : End If :
If IM>NBIM : IM=NBIM : End If
For J=0 To HY : For I=0 To HX : If D(I,J,K+PZ)>0 :
DX=(I*LB)-XO : DY=(J*LB)-YO+LB : XP=160+(DX*FOCALE)/DZ :
YP=80-(DY*FOCALE)/DZ : Paste Bob XP,YP,IM : End If :
Next : Next : Next : Paste Bob 120,73,1 : Print "bou-
clier:";VIE : Screen Swap : Wait Vbl

*If D(PX1,PY,PZ+1)=1 or D(PX2,PY,PZ)=1 : Colour 0,$FFF :
Add VIE,-1 : End If : If Jleft(1) : Add XO,-VI : If
XO<LB/2 : XO=LB/2 : End If : End If : If Jright(1) : Add
XO,VI : If XO>HX*LB+LB/2 : XO=HX*LB+LB/2 : End If : End
If
If Jup(1) : Add YO,-VI : If YO<0 : YO=0 : End If : End
If : If Jdown(1) : Add YO,VI : If YO>HY*LB+LB/2 :
YO=HY*LB+LB/2 : End If : End If : Add ZO,30 : Until
VIE<0 or PZ>=HZ-LSCAN

*Colour 0,0 : Cls 0 : Locate 0,0 : Print "gagné!" : If
VIE<0 : Locate 0,0 : Print "perdu!" : End If : Screen
Swap : Erase All : End
```

Encadré

Envoyez-nous vos oeuvres à l'adresse suivante :
Dream/10 lignes
21 rue Notre Dame de Nazareth
75003 Paris

DREAM'S

30 F

Dossiers	numéro
Amiga et Internet	20
Amiga Expo	25
Dossier spécial CD-32	1
Escom rachète l'Amiga	19
Hebdogiciel, la légende	6
Jay miner, père de l'Amiga	10
L'Amiga à la télé 13	
L'avenir ludique de l'Amiga	22
L'histoire de Commodore	8
La Doomania sur Amiga	17
La télé interactive	5
Le cinéma et les jeux vidéo	11
Le piratage	7
Les 10 hommes d'Escom	20
Les collections de DP (1)	11
Les collections de DP (2)	12
Les collections de DP (4)	14
Les gadgets du Workbench	23
Les genlocks à l'essai	14
Les graphismes et l'Amiga	14
Les groupes de démo (1)	17
Les groupes de démo (2)	18
Les groupes de démo (3)	19
Les hidden parts démos	12
Les imprimantes (1)	3
Les imprimantes (2)	4
Les jeux d'aventure	16
Les jeux d'épouvante	3
Les jeux de rôle	2
Les lecteurs CD-Rom	24
Les mangas et l'Amiga	10
Les numériseurs	2
Les simulateurs de vol	8
Les virus et l'Amiga	4
Les coulisses d'un jeu	12
Peur des jeux vidéo ?	15
Sex'n'Amiga	5
Spécial émulateurs	21
Vive l'informatique libre !	26
VPC, mode d'emploi	18

Labo hard

Action replay A1200	24
Amiga Magic pack	23
AmigaOS 3.1	16
Carte acc. A1230 Turbo 2	5
Carte acc. ATurbo1228	15
Carte acc. MTec 68020	10
Carte acc. MTec T1230	16
Carte audio Aura	16
Carte graph. Spectrum EGS	3
Carte Macintosh Empiant	9
CD-32 vs MegaCD	1
CD-Rom portable Media Vision	24
CD-Write	22
DCTV	2
Deluxe midi 4	11
Digiview	2
Diskexpander	4
Draco, clone Amiga	19
Fax on	21
Genlock 290	14
Genlock 292	14
Genlock G-Lock	14
Genlock Gold ASF	14
Genlock Gst 40A YC	14
Genlock Gst 40AF	14
Genlock Gst gold pro	14
Genlock Neptun	14
Genlock Pal	14
Genlock Starlock	5
Genlock YC	14
Imprimante Canon BJ10SX	3
Imprimante Canon BJ200	3
Imprimante Canon BJ4000	15
Imprimante Canon BJ600	3
Imprimante Citizen 240	3
Imprimante Citizen ABC24	6
Imprimante Citizen SJ144	3
Imprimante Eps. stylus 300	3
Imprimante HP Des. 310	4
Imprimante HP Des. 1200C	4
Imprimante HP Laserjet	4
Imprimante Star LC100C	3
Infonexus 2	23
Interface Squirrel	17
Kit tower 1200	20
Lecteur 7 CD Nakamuchi	20
Lecteur Amiquest	2
Lecteur Overdrive	2
Lecteur Overdrive CD	10
Lecteur PowerCD	18
Os devkit	23
PAR	7
Piccolo SD 64	24
Plugmaster	9
ProGrab 24 RT	24
Randyrom	25
SPort	10
SX1	11
Video backup system	3
Video director	8
Vidi 12	2
Vidi 24	7
VLab 4.0	2
Zip 100	22

Labo soft

ABE	7
AD Pro 2.5	6
Aladdin 4D v.4.1	22
Art & frontières	26
Asim CDFS	21
Astrologie	19
Azur	19
Blitz basic 2	5
Blitz basic 2.1	26
Brilliance	1
Brilliance 2	12
Caligari 24	8
Cando 2.5	10
Craft pour Amos	10
Décollages	15
Deluxe music set	1
Deluxe paint 5	18
Demomaniac	16
Devpac Amiga 3.5	24
Diavolo	18
Dice	11
Digita organiser	20
Directory opus	8
Directory Opus 5	25
Dirwork 2.1	12
DSS 3	12
Easycalc Plus	17
GestaCompte	25
GoldEd Pro	17
GPFax 2.3	13
Hanna Barbera work	10
Hyper cache 2	17
Imagine 3	9
ImageVision	26
Infonexus	16
Lightwave	11
MainActor broadcast 1.0	25
Mediapoint	5
Numérologie	19
Octamed 5	9
Octamed 6	21
On the ball	6
Pagestream 3.0b	13
Panorama	13
Personal paint	3
Personal suite	26
Photogenics 1.0	15
Photogenics 1.2	20
Praxitel	14
Quarterback	6
Scala MM300	4
Scala MM400	18

BOOTIK

Scenery animator 7
Sherlock 1.1 18
Studio Pro 17
TVPaint 3.5 22
Tv text pro 12
Videostage pro 11
Work & système 13

En pratique

Cartes voeux sur PPaint 13
Cinemorph facile 4
Comment réaliser un document AmigaGuide ? 25
Compresseurs 26
Configurer son imprimante 10
Créer ses textures 3D 15
Découvrir le WB 5
Démarrage de l'Amiga 22
Demomaniac facile 16
Installer un périphérique SCSI 23
Installer vos programmes sur disk dur 21
Gérer un disque dur 14
La 3D sur Painter 3D (1) 11
La 3D sur Painter 3D (2) 12
La startup-sequence 12
Le titrage vidéo (1) 1
Le titrage vidéo (2) 6
Les commodités du WB 23
Les commodités du WB (2) 24
Les icônes du WB 14
Les modems 3
Les préférences du WB 11
Les secrets du WB 17
Les trackers (1) 2
Les trackers (2) 9
Localiser le WB 6
PPaint facile 7
Quickwrite facile 5
Scrolling Amos (1) 5
Scrolling Amos (2) 7
Scrolling Amos (3) 8

Animation 2D

L'animation des félins 23
L'animation des quadrupèdes 22
Les scrollings différentiels 24
Méthode de dessin et d'animation 21
Pickwy et ouisti, deux bons amis 26
Roulez des mécaniques ! 25

Soluces

Alien breed tower assault 18
Beneath a steel sky 21
Bloodnet 17
Darkseed 20
Dragonstone 16
Dreamweb 16
Fury of the furries 14
Heimdall 2 10
Labyrinth of time 7
Legacy of soracil (1) 11
Legacy of soracil (2) 12
Litil divil (1) 14
Litil divil (2) 15
Simon the sorcerer 24
Universe 13

Disquette

Musique

DSS 1* 1
DSS 3* 17
EdPlayer 9
Octamed Pro 5 (2.0+)* 19
Real time sound pro lite* 14

Bureautique

Abank demo 9
Amiga diary 15
Bbase 3 13
Quickwrite* 4

Graphismes

Cinemorph lite* 3
Clouds 8
Gfxlab 1.2 (3.0+) 14
Painter 3d* 11
Personal font maker demo 8
Personal paint lite* 6
Photogenics demo 15
Pict saver 15
Stereoscopic Pro 20

Système

ABackup 5
ABCDir (2.0+) 10
Canon studio (2.0+) 7
Desktop magic (2.0+) 12
Imploder 4 10
Superduper 3 (2.0+) 10
Sysinfo 13
Vclock 14
VirusChecker 6.30 4
VirusChecker 6.41 13
Virus Checker 8.03 25

Télématique

Praxitel 1.2 demo 2

Programmation

Amos turbo 2

Utilitaires divers

BiorythmesZ 6
Cocktail 5
Cocktails 26
DreamEX 26
Showfonts 26

Jeux

Boston bomb club* 24
Breathless 25
Chunky maze 1.01 (3.0+) 10
Clue 15
Continuo 2
Croak 8
Dotz 7
Dr Mario 10
Dragon tiles 12
Galaga deluxe 9
Hemroids 7
Heros 13
Jeux de dés 7
Klondike 4
Monaco 8
Mouth-man 2
Nibble 6
Poing 2
Proker 8
QBic 10
Starbuster 14
Sys 2
Tetris Pro 1
Tetriz 9
Toxic 2
Transplant 12
Vroom multiplayer* 22
Welltrix 17
Wipe out 13

Démos jouables

Brutal 18
Cannon fodder 2 16
Flight of the Amazon queen 21
Obsession 20
Skidmarks 5
Super skidmarks 15
Theme park 10
XMas Lemings 93 3
XMas Lemings 94 (3.0+) 14
ZeeWolf 2 26

** Versions commerciales complètes !*

T-shirt Dream

Bomber le torse avec la Dreamette sur le coeur ? Une réalité avec ce T-shirt taille unique XL 100% coton à l'effigie du magazine.

CD Timbres de France

Offre spéciale Dream pour les CD-maniaques philatélistes. Ce CD compatible CDTV et CD-32 recense, sous une interface très conviviale, plus de 5 000 timbres de France. Testé et approuvé par Dream.

Reliure Dream

Offrez à votre collection d'Amiga Dream une superbe reliure. Robuste et pratique, elle protègera sous son design agréable, 11 numéros du magazine.

Tapis souris Dream

Doublez la durée de vie de votre souris et facilitez-vous l'existence avec ce tapis souris jersey, première qualité, illustré par la Dreamette.

Toutes ces offres sont valables dans la limite des stocks disponibles et peuvent être modifiées ou annulées sans préavis.

B O N D E C O M M A N D E

DREAM n°27

Coupon à renvoyer à Dream/Bootik, 21, rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris. Paiement uniquement par chèque ou par mandat à l'ordre de Posse Press.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : .....
Ville : .....
Téléphone : .....

Articles choisis	Prix
Port + 16 francs (France) Port + 32 francs (C.E.E.) Autres pays nous contacter au (19-33) 48 87 60 11	
Total	

ACHETEZ MON JEU !

Salut Dream,
Je suis commerçant, je travaille sur les marchés de la banlieue parisienne. Je suis passionné par les jeux vidéo et l'Amiga. Je souhaiterais savoir si les lecteurs de Dream seraient près à se déplacer sur un marché pour acheter leurs jeux ? Pensent-ils que c'est une bonne idée et quel matériel aimeraient-ils y trouver ?
Laurent, Aulnay-sous-Bois.

Cher Laurent,
Ton message est passé et nous appelons les lecteurs à nous écrire pour avoir leur avis sur cette bien bonne idée. Affaire à suivre...

INSTALLONS LE FORMATAGE

Monsieur,
J'ai un problème pour formater mon disque dur. Quand j'allume mon Amiga, une fenêtre apparaît me disant *"Not a DOS disk in device CDH0"*. Lorsque je boote sur la disquette d'installation 3.0, deux icônes CDH0: et CDH1 apparaissent suivies de la mention "???". Il m'est impossible de formater ces deux partitions avec la commande Format disk du menu Icons.
Patrick, Aubervilliers.

Monsieur Patrick,
Pour résoudre votre problème, il faut auparavant préparer votre disque dur avec la commande HDToolbox disponible sur la disquette d'installation. Une fois que vous aurez défini vos partitions, pensez à cliquer sur Sauver. C'est après un judicieux Reset que vous serez en mesure de formater les deux partitions de votre disque dur.

TIROIRS CACHÉS

Bonjour,
D'abord un compliment : Dream est un magazine vraiment super, c'est avec plaisir que je l'achète tous les mois. Sur mon disque dur, je trouve des répertoires cachés (uniquement visibles en faisant "Montrer tous les fichiers", dans le menu Fenêtres) qui portent des noms peu significatifs : C, L, S, etc. A quoi servent-ils ? Comment faiton pour s'enregistrer auprès des programmeurs de DP habitant l'étranger ? J'aimerai enregistrer des morceaux de musique sur mon disque dur pour les écouter quand je travaille sur mon Amiga. Comment faire ? J'utilise MagicWB mais les icônes sont déformées en hauteur. Y a-t-il une autre solution que le mode entrelacé (qui scintille) pour voir mes icônes normalement ?
Stéphane, Conflans Ste Honorine

Mon petit Stéphane,
Les répertoires cachés auxquels vous faites allusion sont des répertoires systèmes contenant toutes les fichiers nécessaires au fonctionnement du Workbench. Relisez notre longue série d'articles "En pratique" pour en savoir plus. Il n'y a que l'argent liquide qui fonctionne pour s'enregister auprès de développeurs étrangers. Et encore, seuls des Marks allemands ou des dollars américains sont en général acceptés. Pour plus de sécurité, nous vous conseillons de les envelopper dans de l'aluminium avant de les glisser dans une enveloppe. Enregister des morceaux de musique revient à les digitaliser (il faut le matériel pour) et à les stocker sur disque dur (il faut un TRES gros disque). Nous vous conseillons plutôt d'écouter des fichiers numériques Mods. Ceux-ci sont très peu encombrants, sont gratuits et on en trouve un peu partout (dans DP et sur le CD en coupon-réponse de Dream). Désolé, mais les icônes de MagicWB sont uniquement prévues pour la haute résolution, à savoir le mode entrelacé. A moins d'apprécier l'esthétique allongée, il faudra vous en passer.

UN CONNECTEUR DE TROP

Chers Dreamers,
J'ai un Amiga 1200 avec disque dur de 420 Mo. On m'a donné un lecteur de CD-Rom *Atapi*, mais comment faire pour le brancher sur mon Amiga ? A quoi sert le deuxième connecteur interne 2,5 pouces ?
Franck, Fréjus.

Cher Franck,
Commençons par la deuxième question. Il n'y a pas d'origine de second connecteur interne 2,5 pouces dans un Amiga 1200. Celui-ci doit se trouver sur la nappe qui relie votre disque dur à votre carte mère. C'est sur celui-ci qu'il faut brancher votre lecteur de CD-Rom. Par contre, il vous faudra un adaptateur 2,5 pouces/3,5 pouces ainsi que le pilote logiciel Atapi.device qu'on peut trouver dans le DP.

CHERCHE INTROUVABLE

Chère Dreamette,
Je te félicite pour ton magazine ainsi que toute l'équipe de Dream. Les jeux *Elite 3* (*Frontier first encounter*) et *TFX* semblent être en vente depuis un moment. Or, je n'ai pas cru déceler l'ombre d'un seul test dans vos pages. Serait-il possible de faire un comparatif détaillé des différents scanners disponibles sur Amiga ?
Pierre, Queven

Mon petit Pierre,
Comme tu as pu le remarquer, certains revendeurs n'hésitent pas à mettre des titres comme Elite 3, Lost eden, MegaRace ou TFX à leur catalogue. Le fait est que ces jeux ne sont toujours pas disponibles à la vente, même chez ces revendeurs. Qu'on ne s'y trompe pas, Dream teste chaque mois tous les nouveaux jeux. Si un titre n'a jamais figuré dans nos pages, c'est parce qu'il n'est toujours pas sorti. En ce qui concerne le comparatif, nous prenons ta requête en compte et allons y songer sérieusement.

COMMENT ON FAIT LES BÉBÉS ?

Bonjour Dreamette,
Le nouvel Amiga 1300 intègrera-t il des connecteurs *Zorro 3* ? Et un lecteur CD-Rom d'origine ? L'Amiga 1200 Surfer avec modem sera-t il toujours livré avec *Scala MM300* ? Une carte *FMV* est-elle prévue sur 1200 ? A quand un test complet des boîtiers *Tower* ?
Paul, Fleury-la-Rivière

Cher Paul,
Amiga technologies ne divulgue les informotions concernant le 1300 qu'au compte-goutte. Si bien qu'il est impossible de dire à l'heure actuelle s'il s'agira d'un super 1200 ou d'un mini 4000. Dans le premier cas, il n'y aura ni lecteur de CD-Rom ni bus Zorro 3, à cause de la taille du boîtier, alors que dans le second cela serait une évidence. L'Amiga 1200 Surfer est toujours livré avec Scala MM300 et Amiga technologies a confirmé l'arrivée prochaine d'une carte FMV, laquelle sera couplée à un lecteur de CD-Rom pour relire des CD-vidéo sur 1200 et 4000. Nous espérons pouvoir faire un comparatif des boîtiers Tower prochainement.

AILLE SPIK FRAINCHE

Madame,
Tous les programmes de vos disquettes sont la plupart du temps fournis avec une documentation en anglais. Pourtant, une loi oblige tout fournisseur à donner une traduction de son logiciel. En espérant que vous comprendrez le désarroi dans lequel vous mettez les jeunes Amigaïstes et qu'une traduction systématique nette et précise sera fournie dans vos pages.
J., L'Hay-les-Roses

Monsieur J.,
Nous sommes au regret de vous avouer qu'il nous est matériellement impossible de fournir une traduction systématique des documentotions propres aux logiciels de nos disquettes, en particulier pour des roisons de place dans

le magazine. Tous les logiciels s'installant plus ou moins de la même manière sur Amiga, nous vous recommandons fortement de relire avec attention nos rubriques "En pratique" et "Disquette", destinées à résoudre les problèmes les plus courants des jeunes néophytes. D'autre part, nous attirons votre attention sur le fait qu'il s'agit d'une disquette totalement gratuite qui contient, elle aussi, des logiciels gratuits. Or, aucune loi n'impose de traduction dans ce cas. Notez cependant qu'une traduction française était livrée avec tous les logiciels commerciaux que nous avons pu offrir avec le magazine (Dss, Painter 3D, Octamed, etc.).

FALLAIT LIRE ?

Bien le bonjour,
Qu'est-ce donc que le mot magique *ARexx* ? *ImageFX* me le réclame à chaque fois. A quand un CD sur coupon ?
Jérôme, Trigance

Salut à toi,
Un CD-Rom est disponible sur coupon depuis le n°26 et ARexx, détaillé dans nos pages depuis le n° 21, est un langage qui permet de piloter en externe les commandes d'un logiciel. Lorsque ImageFX te réclame ARexx, c'est pour te dire qu'il n'est pas présent sur ton système, c'est écrit dans le manuel.

MAIS IL FAUT TOUT LIRE, ALORS

Chère Dreamette,
Je suis très très déçu par la disquette n°24, *Boston bomb club*, car elle ne fonctionne pas sur mon 1200. Elle patine. Je te prierais de m'en renvoyer une autre !
Clément, Hermillon.

Adorable Clément,
Il suffit de lire les 2 pages consacrées à la disquette... Mais bon, en ce qui concerne Boston bomb club, il était écrit dans le n° 24 qu'il suffisait de passer l'Amiga 1200 en mode Original (en appuyant avec les 2 boutons de la souris lors du reset) pour que la disquette ne patine pas et que le jeu se lance normalement !

DREAM MARKET

VOTRE SPÉCIALISTE

Dream vous propose de participer à cette nouvelle rubrique Dream Market. Particuliers, clubs, associations, boutiques, PME...
Cette rubrique est pour vous.

390 F. H.T. le pavé en couleur !

Renseignements : Valérie Ambrosio au (1) 48.87.60.11

INFORMATIQUE PARADISE BBS
1.2Go - 100% AMIGA
- Tout le DP Gratuit en FREEDOWNLOAD
- Un support du magazine DREAM
- Des conférences (Sectional : Coders, Mangas, INTERNET, MUSICIENS...
Support officiel du groupe F-KAOS.
I.P BBS - Supporte l'Amiga, DREAM, CUDA et AILPE INFORMATIQUE
Renseignements : (16) 67 02 28 50
Tarifs TTC, Port 75 F
Mémoire 4 Mo Simm 32 bits 70 ns
Mémoire 8 Mo Simm 32 bits 70 ns — 1 420 F
Quantum 850 Mo IDE (non câblé)
Quantum 1,2 Go IDE (non câblé)
Modem US Robotic 28,8 Ko câblé
Modem US Robotic 14,4 Ko câblé
CD Panasonic 4X Int. Atapi (non câblé)
Kit de connection Internet - EASYNET
* Disques durs sont livrés avec 50 Mo de DP offerts.
* Modems livrés avec logiciel de connexion.

IMAGE'IN
SALON de Provence
Une équipe de professionnels à votre service
Votre spécialiste AMIGA
- Vente de matériels et logiciels, neufs et occasions.
- Configurations personnalisées.
Spécialiste Multimédia
- Stations vidéo, genlocks, tables de montage, tables d'effets, etc...
SAV, maintenance, VPC.
Tél : 90.56.67.08 FAX : 90.56.71.19

36 15 FRANCE MICRO
MAC, PC, AMIGA, ATARI
Consoles Portables
Logiciels
Le plus grand centre d'achat/vente de Micro d'occasion.
+ de 10.500 offres à - 70%
Particuliers Soldeurs Grossistes
Rubrique spéciale Amiga
2,23 F./mn

VOXEL DIGITAL SYSTEMS
Tout pour l'AMIGA

AMIGA 1200 HD MAGIC	3990
Nombreux CD-ROMs	Tél.
ALIEN BREED 3D	219
SPERIS LEGACY	249
VIRTUAL KARTING	189
WORMS	219
ISHAR TRILOGY	289
BREATHLESS	299
CARTON ROUGE	299

BP 404 - 63109 ROMAGNAT Cedex
73 61 13 65

envolpment
Developpement AMIGA et MACintosh
Conception-realisation-portage
Multimedia - Graphisme 2D et 3D
réf: Décollages, YoWb, UIK, Tagger
(16) 31.90.28.78 DSCREVE@CIPCINSA.INSA-LYON.FR

3614* & 3615**
AMIGATEL
Le 1er service minitel 100 % AMIGA
depuis 1991
Rubs, Dialogues, News, Bals, Téléchargement, Boutique pro...
*0,37F /m **1,29F m

Tout l'environnement AMIGA à MSD St-Etienne
MSD Informatique
- Cartes 68060 / A1200 & A4000
- dès le 15 mars -
20 rue du 11 Novembre 42100 St-Etienne
tél:77.41.64.14 / fax:77.41.61.29

1,29 F./mn
36-15 ADREAM
Le rendez-vous des Amigaphiles.
Questions, news, astuces, bal...

Super !
55 F
TIMBRES de FRANCE & MONACO
CD Timbres de France
voir en boutique p.78

FirstSoft
Jeux — Incroyable 9 Frs le Disk !
Arcades (2 disks), Réflexion (2), Réflexe (2), Workbench (1).
Musique
Midi, SoundTrakers (2 disks).
Antivirus (2 disks)
Utilitaires (5 disks)
Les meilleures compilations !
Tél. : (16) 30 64 97 74

Publicité

Ventes
Vds A1200 OS 3.0, 68030 à 33 avec MMU (mémoire virtuelle) et copro, 8 Mo FAST, DD5 40 Mo installés avec tous les DP indispensables et + 5800F à débattre. (16) 31.90.28.78

Vds jeux originaux Pc CD-Rom et Pc ainsi que jeux Amiga. Ecrire à M. Esnault Christophe 106, rue Abel Plisson 78250 Limay.

Vds Amiga CD-32 + jeux UFO, D/Generation + souris : 800 F. Tél. : 32 91 09 98. Région Rouen.

Vds DDur 120 Mo 3115 avec nappe : 500 F. Vds orig. Virtual karting : 100 F (port compris). Demander Olivier au 47 50 70 37 (rép).

Vds Amiga 600 avec 1 Mo + horloge OS 3.1 avec manuel + logiciels prix 1500 F. Demandez François. Tél. : 35 80 64 26.

Vds imprimante Commodore MPS 1230 t.b.e. prix : 350 F. Tél. : 60 86 51 38.

Vds jeux CD-32 Universe, Heimdall 2, Banshee, etc. de 50 à 120 F. S-sport + CD + câble + disk + jeux A1200 + 500. Tél. : 66 61 26 19.

Vds CD-32 + joypad pro + 9 jeux, prix : 1200 F. Frank au 30 40 74 39 Tél. le soir 20 h.

Vds originaux 1200 à très bas prix avec manuels. Deluxepaint IV, Mortal kombat, etc. Stéphane au 64 40 21 73.

Vds CD-32 + FMV + kit Sernet + 3 CD : 2000 F. Ponceau F. Champagnoux 16130 Segonzac Tél. : 45 35 36 12.

Vds pour Amiga 1200 ext. mémoire 8 Mo + clock + support FPU 2000 F. Gloom original : 150 F. + divers originaux. Tél. : 88 28 12 87.

Vds A1200 + DD 250 Mo + carte GVP A1230 + copr 68030 à 40 Mhz + 4 Mo RAM GVP + écran 1084S + lecteur externe : 4500 F. - A500 1 Mo + 1084 S : 1000 F 39 73 58 03.

Vds A600 + 1084S + nbx jeux + utilitaires + imprimante. Prix : 4000 F. Strasbourg Tél. : 88 29 57 12. Demander Michaël après 18 h.

Vds jeux originaux Amiga de 30 à 150 F. (Civilization, Transartica...) Naelle ou Bob Saunier 85 38 81 25 - 9, rue Jean Moulin 71000 Macon.

Vds : A600 + joystick + jeux + utils + moniteur couleur 1900 F. A500 4 Mo + joystick + jeux + utils + moniteur - Couleur 3500 F. Tél. : 25 24 47 92 Aube.

Vds carte acc. Blizzard 1220 + 4 Mo Fast RAM + copro 6882 (33 Mhz. avec l'oscillo) : 1500 F . Tél. : 47 05 52 08.

Vds A1200 + Overdrive CD + digitaliseur d'image et son + revue et logiciel Tél. : 34 42 16 57 après 18 h. Prix : 4000 F.

Vds disks DP utils jeux modules images 6 F. + port env. un disk pour liste à JL Berger 56, Bld des Aiguillettes 54600.

Vds jx originaux Amiga ou échange sur 500/1200 contacter Mendy Alfred Tél. : 30 38 85 89 - 3, rue des Maçons de Lumière 95800 Cergy.

Vds A2000/030 25 Mhz. HD 120 Mo avec moniteur, carte AVideo et lecteur 31/2 neuf + logiciels. Tél. : 32 44 67 14 prix à débattre 8000 F.

Vds Amiga 1200 + manuel + souris : 1800 F. Tél. : 62 34 35 14 après 18h30.

Digitaliseur video DCTV PAL : 900 F. Tél : 49 60 21 10 Demandez Mathieu.

Vds DD 40 Mo 2,5" 4 nappe pour A1200 : 250 F. Tél : 21 70 90 59.

Vds jeux, utils, originaux 500/600/1200 MP ATE7 - 134, places des chênes 77176 Nandy.

Vds ext. A1200 4Mo (1000 F) et AReplay A1200 (400 F) recherche DP + jeux pour A600/1200 Tél. : 83 40 32 99.

Vds carte filie A3640 25 Mhz pour A4000 ou A3000 (68040 entier) prix à débattre Tél. : 76 94 12 50 Daniel de 15h à 18h.

Vds A1200 + 68030 + 68882 + 4 Mo + MMU + Squirrel + CDx2 + 1083S + lecteur externe + CD + D7 + joystick + DD250 + nbrx + log : prix à debattre, Tél. : 74 68 40 56 après 19 h.

Vds logiciels sur Amiga 500/1200 Tél. : 87 58 79 41.Vds Emplant, carte 68040 A3000/A4000, HP48G + câble, barrettes SIMM, DD 200 Mo 2"5 prix à débattre Tél. : 41 66 53 82 Bruno.

Vds 3 barrettes 4Mo GUP 1200 F pièce (60ns) Honorin Hilaire 4 RMAT/2CIE 45000 Orléans.

Vds : Gloom, Jurassic park, Kyrandia, Beneath a steel sky, Easy Amos, Caligari 24, TruePaint. Le tout 1100 F (port compris). Chris Tél. : 79 37 75 95.

Vds CD : 3 D Arena : 200 F., World of video : 150 F, neufs, jamais servis tél. : 39 60 23 62.

Vds Pc 286 - 16 Mhz - RAM 2 Mo - son SB-impr. coul. 24 alg. + CD Rom 2x + 2 lecteur 3.5" : pour activités dactylo ou autre Tél. : 87 85 99 94

Vds 26 Amiga Dream avec disquettes d'origine Julien Vaillant 30, rue Gagnault 02860 Vorges.

Vds nombreux jeux originaux Pc à prix sympas liste contre enveloppe timbrée JP Delage Montoy 71190 Etang sur Arroux.

Achète jeux originaux : Beneath a steel sky, Dune, Operation stealth en V.F. Faire offre, Bobio Alexandre Tél. 30 34 80 77.

A1200 + 6 Mo + DD 420 Mo + 1 lecteur externe + nbreux jeux + 2 joysticks + donne imprimante, le tout : 3500 F. Jérémy Tél. 82 22 78 23, 54310 Homécourt.

Vds Blizard 1230 serie IV (68030 à 50 Mhz + 4 Mo de FAST). Prix : 1900 F. Tél.48 29 00 76. Demander Jérôme.

Vds A4000/40 Big tower - 10 Mo RAM (2 chip) - HD 1 Go - CD ROM chinon - moniteur 1085S - imprimante HP 500C - boîtier de commutation 20 000 F. Donne digitaliseur vidéo Vidi 12 RT - digitaliseur son Technosound turbo 2 - DeluxePaint IV - DeluxeMusic 2 - Simcity 2000 (tous originaux et en français). Nombreux autres programmes de jeux originaux. Tél. : soir à partir de 20 h Philippe (16 - 1) 30 55 63 59, heures de bureau Tél. : (16-1) 41 48 20 51.

Vds A2000 + 68020 + 6 Mo RAM + DD 49 Mo + genlock + écran 1084 + souris : 1750 F. Tél. : 37 45 94 63 (après 17 h) Dép. 28.

Vds Amiga 1200 DD 340 6 Mo de RAM 28 Mhz Overdrive CD moniteur 1083S CDS 2 joysticks jeux utilitaires Tél. : 48 25 94 51.

Vds carte extension 4 Mo + support coprocesseur pour A1200 : 750 F vds aussi jeux Amiga divers 47 26 21 89.

Vds jeux originaux : GP 500 On the ball, Goal 60 F Nigel Mansell + Crazy car 3 + Corporation : 110 F. Premier manager 380 F. Tout 300 F. au 89 25 84 47.

Achats
Ach. sur Amiga 500 Iron lord VF original Chrome AD 92 VF Boëglin Gil 246, rue Garibaldi 69003 Lyon 72 61 87 45 le soir.

Achète livre du DOS 3.0 original ou photocopies Vanhaecke 02140 Landouzy Tél. : 23 98 43 21.

Carte mémoire horloge 4 Mo FAST A1200, 1150 F. DDur 260 Mo 2P1/2 plein de logiciels 1000 F. Ports inclus Mathieu 73 25 19 32.

Contacts
Cherche contact sur Amiga 500 Fluttas Christophe 23, chemin des Baraques 73190 Challes-les-Eaux. Tél. : 79 71 16 21.

Débutant A1200 cherche contact sur A1200 ou A600 région Gray. Dép. 70. Tél. : 84 65 60 25.

Cherche contacts sur A500/600/1200. Escaillet Nicolas 18, rue du Québec 62100 Calais.

Cherche contacts A1200 et PSX. Favreau Pascal 28, rue du Cpt Lepage 37540 Saint Cyr sur Loire.

Cherche contact sur Amiga 1200 A500 Prévost Grégory 158, rue des Fusillés 59261 Wahagnies.

Cherche contact sur A1200 Macarella Tony 501, allée du Dr Schweitzer 28500 Vernouillet.

Cherche contacts sur Amiga 1200 Alexis Letournale 43, rue Paul Cézanne 76120 Grand Quevilly Fax : 35 69 50 66.

Cherche contacts sur A500/600/12000. Ecrire à : Escaillet Nicolas, 18, rue du Québec, 62100 Calais.

Cherche contacts sur A500, 1200. Hoff Alexandre 111, allée des bruyères Le Piochet 73000 Chambéry 79 33 69 50.

Cherche contact sur A500 pour échanges, ventes, achats, contacter Robles Eric 1, place de la poustelle 64300 Orthez.

Cherche contacts sur Amiga 1200, possède nouveautés. Romero Pascal 27, rue Amedée VII, 06300 Nice. Tél : 93 54 56 86.

Cherche contact sur super pro. Fighter et WC Tél. : 88 78 63 81 le week-end demandez Jean-Marc.

Tarif des PA

	Abonné Dream	Non abonné Dream
Insertion magazine Dream	0F	20F
Option couplée magazine PC Team	(+15F)	(+15F)
Option en gras	(+10F)	(+20F)
Total		

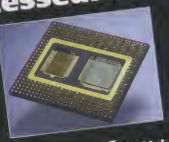
Envoyez votre règlement (selon les tarifs ci-dessus) par chèque à l'ordre de Posse Press/PA, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris. Seules les petites annonces rédigées sur le bon original de ce numéro et reçues avant le 5 du mois pour le mois suivant, seront publiées. La vente et l'échange de logiciels concerne uniquement les originaux. Dream se réserve le droit de refuser toute annonce portant à confusion. - Rubrique : ❑ Achat ❑ Vente ❑ Contact

Tout l'univers du PC

PC team

UN NOUVEAU REGARD SUR LE PC

Pentium pro 150 : la Ferrari des microprocesseurs ?



Jeux :

Congo
The D
Earthsiege 2
Wing commander IV
The dark eye
Beavis and Butt-head

Dossier :

Délinquance assistée par ordinateur

POV, le lo

+ CD chaque mois

Démos jouables
Films animés
Sharewares

Pleins feux : **Gametek** - Déco
Quest for fame, L'art du
report - En pratique : **syst**
Tests pro : **MediasStudi**

10 Scan - 10 FS - 249 FB - n° ISSN 1264-835X
Mensuel

PLANETE
Multimedia Diffusion

La plus grande centrale d'achats de jeux vidéo du nord de Paris.
Stock régulier !!!
Revendeurs contactez-nous !

4, rue Albert 1er
95260 Beaumont s/o
Tél : 34.70.39.33
Fax : 34.70.41.17

DISTRIBUTEUR.
TEAM 17

NOTRE SELECTION DE JEUX AMIGA

ALIEN BREED 3D
A1200 ... 199 Frs

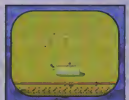
ZEEWOLF 2
A500 ... 249 Frs

XTREME RACING
A1200 ... 199 Frs

WORMS
A1200 ... 199 Frs

S.S.F. 2 TURBO
A1200 ... 249 Frs

SPERIS LEGACY
A1200 ... 199 Frs



S.W.O.S. '96
A500 ... 199 Frs

ISHAR TRILOGY VF
A500+ ... 249 Frs

DUNGEON MAS. 2 VF
A1200 HD ... 249 Frs

STAR CRUSADER
A1200 ... 199 Frs

COALA
A1200 ... 199 Frs

BREATHLESS
A1200 ... 249 Frs

NOTRE SELECTION DU DOMAINE PUBLIC AMIGA

PARTY 5 PICS 1
A1200 ... 12 Frs

PARTY 5 PICS 2
A1200 ... 12 Frs

MANGAS PICS 1
A500 ... 12 Frs

MANGAS PICS 2
A500 ... 12 Frs

MANGAS PICS 3
A500 ... 12 Frs

MANGAS PICS 4
A500 ... 12 Frs

X PICS 1
A1200 ... 12 Frs

X PICS 2
A1200 ... 12 Frs

X PICS 3
A1200 ... 12 Frs

X PICS 4
A1200 ... 12 Frs

X PICS 5
A1200 ... 12 Frs

X PICS 6
A1200 ... 12 Frs

LA BOUTIQUE PRO

SOURIS WIZARD
Souris à trois boutons, 560 DPI
Blanche ... 129 Frs
Noire ... 149 Frs

GENLOCK FUSION
1450 Frs
AMINET 10
99 Frs
LECTEUR H.D.
879 Frs
O.S. 3.1 A1200
749 Frs

BON DE COMMANDE

A retourner à PLANETE, 4 rue Albert 1er, 95260 BEAUMONT SUR OISE

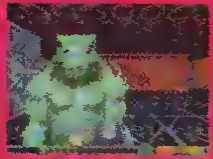
Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____ Ville : _____

DESIGNATION	PRIX
FRAIS DE PORT EN COLISSIMO	30.00 F
TOTAL DE LA COMMANDE	

Règlement par cheque ou mandat à l'ordre de PLANETE.

Gloom Deluxe (AGA uniquement)

Un Doom de luxe aux graphismes époustouflants !



WBAlias 1.0 (2.0+ OS)

Gérez les "Alias" comme sur Macintosh.

ScreenClock 1.72 (2.0+ OS)

Date et heure à portée de souris.

CalcDeluxe 2.0 (2.0+ OS)

Calculatrice scientifique avec fonctions graphiques.